25 AÑOS 1991-2016

¡NUEVA HOBBY CONSOLAS!

Nuevos contenidos • Más páginas • Nuevo diseño

HOBBY CONSOLAS

Nº 295

¡HUELE A CARNE PODRIDA!

INVASIÓN ZOMBI

- Analizamos **RE 0 HD Remaster**
- Los **próximos juegos** del género

RETROCOMPATIBILIDAD

LA POLÉMICA ESTÁ SERVIDA

¿Imprescindible o postureo?

REGALO 2 PÓSTERS



- Portada nº 1 Hobby Consolas
- Far Cry Primal

20 PÁGINAS DE AVANCES

BATTLEBORN
FAR CRY PRIMAL
BRAVELY SECOND
HOMEFRONT THE REVOLUTION
NARUTO UNS 4...

REPORTAJE

25 AÑOS, 25 SAGAS

Juegos que han acompañado la **historia** de la revista

THE DIVISION™

Supervivencia extrema en Nueva York



GRATIS COLECCIONABLE La historia de Hobby Consolas





OVERWATCH



25 años de éxito nos animan a ser mejores

JAVIER ABAD
Director de Hobby Consolas

javier.abad@axelspringer.es
@javi_abad_HC

Queridos amigos, ¡bienvenidos a la nueva Hobby Consolas! Como muchos de vosotros ya sabéis, en 2016 se cumplen 25 años desde que el primer número de la revista llegó a los quioscos, en octubre de 1991. Desde ese día, todos los que en un momento u otro formamos parte de ella hemos recibido vuestro apoyo y cariño. Nos habéis convertido en el gran referente de la prensa española del videojuego, así que vaya por delante el enorme agradecimiento que os debemos, porque la proeza de llegar hasta aquí no hubiera sido posible sin vosotros.

Un cumpleaños tan señalado merecía una celebración a la altura. Y es que el tener un cuarto de siglo a nuestras espaldas no nos hace sentirnos "viejos", sino todo lo contrario: nos anima a mirar al futuro con ganas de seguir en la brecha durante muchos años más. Por eso creímos que éste era el momento ideal para cambiar la revista y darle un nuevo impulso, tanto a nivel de diseño como en los contenidos. ¿Y quién ha marcado la línea que debíamos seguir? Vosotros, por supuesto. 7.900 de vosotros, para ser exactos, que sois los que nos dijisteis cómo queríais que fuera la nueva Hobby Consolas respondiendo a la encuesta que os planteamos hace unos meses, tanto en la revista como en la web.





Hay un cuarto de siglo entre estas dos portadas, pero la ilusión se mantiene intacta.

El resultado es una revista todavía mejor que antes. Con un diseño más bonito y actual, pero también con nuevos contenidos que responden a vuestras peticiones: más páginas, más artículos exclusivos, más texto, más participación de la comunidad, un suplemento coleccionable de regalo... y todo con un objetivo incuestionable: que cada mes la lectura se convierta en una experiencia única, que no encontraréis en ningún otro medio. Espero que os guste.

PD 1: Es un orgullo contar con un equipazo como el de Hobby. A los redactores los conocéis, pero no quiero olvidarme del enorme trabajo de mis compañeros de maquetación. Todos ellos, con su esfuerzo y su talento, son los grandes responsables del cambio.

PD 2: Sí, también hemos subido el precio de la revista y queremos deciros por qué. Os lo explica Manuel del Campo, nuestro director general, justo en la siguiente página.

LA OPINIÓN DE LA **REDACCIÓN**



ALBERTO LLORET
Redactor Jefe

Creo que es la tercera vez que participo en el rediseño completo de una publicación. Aportar tu granito, tu visión, tus ideas... y verlas plasmadas en el papel -sí, ese medio que muchos siguen empeñados en desterrar- es algo muy satisfactorio... y duro, por el trabajo que conlleva. Espero que el resultado os guste.

alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)

Este es el "remake" más esperado desde el anuncio de *Final Fantasy VII*. Me refiero a la revista que tenéis en las manos. Ya he "sobrevivido" a unos cuantos rediseños de Hobby Consolas (creo que es el quinto) y he encontrado algo que no cambia: el amor por los juegos y el trabajo para ofrecer los mejores artículos.

david@axelspringer.es
@DMHobby



DANIEL QUESADA
Jefe de sección

Este es el año de los aniversarios redondos. A mí me tocan especialmente la patata el 25 aniversario de *Street Fighter II* o el de *Sonic*, pero, cómo no, también lo es de Hobby Consolas. Este cambio de maqueta y secciones es solo un aperitivo de la celebración que se avecina. ¿Listos ya para el número 300?

daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan



RAFAEL AZNAR
Colaborador

En 2016, se cumplen el vigésimo quinto aniversario de Hobby Consolas y el del erizo más famoso de la historia, con permiso de Espinete: Sonic. Espero que Sega lo celebre como se merece, siguiendo la estela del gran *Generations* (muy infravalorado) y alejándose de dos engendros como *Lost World* y *Boom*. Sega, yo sigo confiando en ti.

@Rafaikkonen



BORJA ABADÍE
Colaborador

Hay "remakes", como dice David, como el de nuestra querida Hobby Consolas que ilusionan. Otros, como *Final Fantasy VII* me tienen confuso. ¿De verdad Square Enix cree que los fans estamos esperando un juego "nuevo" que cambie por completo la jugabilidad del clásico? Quizás esté anticuada, pero a mí es lo que me gusta. ¿Y a vosotros?

@BorjaAbadie



SOBRE EL PRECIO DE LAS REVISTAS

■ Por **Manuel del Campo** @manu_delcampo

"Lo importante no es el precio, sino el valor de las cosas". Ya, diréis muchos. "Pero el que paga soy yo". Es cierto. Quizá sería más correcto decir que cada uno está dispuesto (o no) a pagar el precio que considera apropiado según el valor que le da al producto (o servicio) en cuestión.

Os cuento esto porque como habéis visto, Hobby Consolas y Playmanía han incrementado su precio en 50 céntimos, igualándose con nuestra otra revista mensual de videojuegos, la Revista Oficial Nintendo, que ya lo hizo hace unos años.

Si lo hemos hecho, lógicamente, es porque consideramos que el valor de nuestras revistas lo merece y, desde luego, confiamos en que los que nos compráis habitualmente penséis igual. Pero no ha sido una decisión fácil, os lo aseguro.

Los más veteranos recordaréis que el precio de ambas revistas, apenas se ha tocado ¡¡desde más allá del siglo pasado!! Sí, como lo oís. La última subida seria de Hobby Consolas (sin contar los aumentos de precio puntuales cuando incluíamos videos VHS de Dragon Ball o *Tekken*) se produjo en 1998, cuando la revista paso de costar 395... ¡pesetas! a 450 (lo que hoy en día sería el pastón de... 30 céntimos más) Con la llegada del euro, la revista siguió costando lo mismo (2,70€ en su equivalencia), y tras la desaparición de la peseta se quedó en 2,75€. Ya entre 2003 y 2004 se hicieron dos ligeros redondeos que llevaron el precio primero hasta 2,95 y finalmente hasta los 2,99€ que han permanecido hasta 2015. En otras palabras, ¡un incremento de 60 céntimos en casi 20 años! Estaréis conmigo en que la inmensa mayoría de los productos no han tenido una evolución tan comedida.

Es cierto, como en bastantes ocasiones nos habéis señalado muchos que las revistas no tienen tanta paginación como antes. No lo niego, pero hay un matiz muy importante: por desgracia para nosotros, las abundantes páginas de publicidad de antaño se han reducido drásticamente, con lo que si hablamos solo de contenido puro y duro, apenas ha variado. No es coña. He cogido el número de diciembre del año 2000 de Hobby Consolas y lo he comparado con el número que acabamos de lanzar este diciembre de 2016: en el de entonces ofrecimos 109 páginas de contenido y en este último... 108.

Con todos estos elementos, cualquier economista nos diría que estábamos en nuestro perfecto derecho de subir el precio de las dos revistas, sobre todo teniendo en cuenta que en todo este tiempo los costes de producción (papel, impresión, etc.), de estructura (alquiler de oficina, etc.) y los salarios se han incrementado. Y sin embargo, nos ha costado un mundo tomar la decisión. No sé, supongo que es como si le estás alquilando un piso a un buen amigo y te ves obligado a subirle la renta. Porque, y no es ningún peloteo a estas alturas, para nosotros no sois simples lectores, sois parte de la familia, como así lo sentimos y nos lo hacéis ver cuando nos encontramos en la Madrid Games Week, por ejemplo. Tal es así, que yo personalmente estuve comentado esta cuestión con varios de vosotros, preguntándoos qué os parecía que subiéramos el precio, y desde aquí os agradezco de corazón vuestra franqueza y comprensión. Igualmente, hemos realizado una macro encuesta (con más de 8.000 respuestas) donde habéis expresado con total claridad qué os gusta y qué no, qué incluiríais y quitaríais y, por supuesto, qué os parecería un ligero aumento de precio. Sinceramente, nos ayudó mucho a tomar la decisión.

Y tras profundas y largas reflexiones llegamos a esta conclusión: de acuerdo, subiremos ligeramente el precio de las dos revistas, pero a cambio vamos a ofrecer unos productos aún mejores, que compensen más que de sobra este incremento. En el caso de Playmanía, la revista tendrá nada menos que 16 páginas más, e incluirá un suplemento-guía todos los meses.

Y para Hobby Consolas, dado que es el año más especial en su larga historia (25 años y 300 números en el mismo año no sucede habitualmente), hemos tirado la casa por la ventana: 16 páginas más, un Suplemento Coleccionable de 32 páginas a tamaño revista con la historia de Hobby Consolas que se extenderá durante los 12 meses y póster de regalo (además de otras sorpresas que llegarán debido a los aniversarios). Todo ello, además, con un nuevo y atractivo diseño, nuevas secciones y un contenido actualizado y adaptado a los nuevos tiempos, siguiendo al pie de la letra vuestras propuestas y sugerencias, tanto en persona como a través de las encuestas. En fin, una revista a medida. Y todo por 50 céntimos más de lo que estabais pagando hasta ahora. 6 (míseros) euros más al año si os compráis todos los números. Un aumento que, como siempre, tenéis la posibilidad de ahorraros si os suscribís a la publicación (además de llevaros un regalo).

«Por solo 50 céntimos más, vamos a ofrecer un producto mucho mejor»

Desde luego, nuestro deseo es que este aumento no impida que todos los que compráis habitualmente una de las dos revistas (o las dos) lo sigáis haciendo. Y, desde luego, os invito a los que lo hacéis de vez en cuando o dejasteis de hacerlo, que os animéis de nuevo. Estoy seguro que esos 3,50€ van a ser una excelente inversión, pues os van a proporcionar unas horas al mes de diversión, información y participación relacionada con vuestro "hobby" favorito. La ilusión, el talento, el esfuerzo y el excelente trabajo que hacen y siempre han hecho los equipos que se encargan de llenar todas las páginas de nuestras revistas así lo garantizan. Como decía al principio, un valor que, modestia aparte, supera claramente al precio.

Os invito a que desde ya nos enviéis vuestras sensaciones y comentarios (a través de la web o la revista) y desde luego, estaré deseando encontrarme con vosotros en la próxima feria para volver a charlar de nuevo. Gracias, de corazón. ■

SUMARIO Nº 295



36 REPORTAJE

THE DIVISION

Viajamos al estudio para probar de primera mano el esperado híbrido entre juego de acción y rol de Ubisoft



44 REPORTAJE

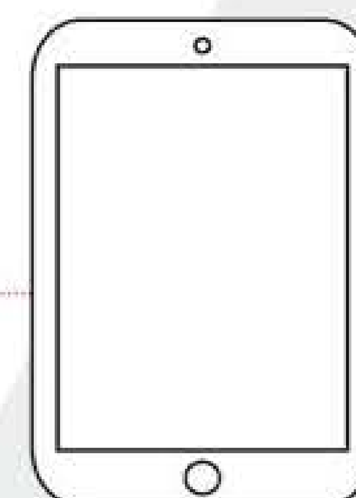
2016, EL AÑO DE UN NUEVO ESTALLIDO ZOMBI

Dying Light: The Following abre las puertas del infierno a un año repleto de zombis en todas las consolas y el PC

SÍGUENOS EN:

www.hobbyconsolas.com

www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas
plus.google.com/+HobbyConsolasOficial
http://www.youtube.com/user/HobbynewsTV



HOBBY CONSOLAS EN **FORMATO DIGITAL**

También nos puedes leer en tu PC, Mac, tablet o smartphone.

Bájate la app **iKiosk** para tu iPad o entra en **es.zinio.com** y **www.kioskoymas.com**

ACTUALÍZATE

*Ponte al día con las **10 noticias** más relevantes del último mes* »

OCULUS RIFT

Oculus Rift incluirá un mando de Xbox One y es el primero de estos dispositivos que se ha "atrevido" a desvelar su precio. Cerca de 720 euros, puesto en casa.

HTC VIVE




ELITE DANGEROUS


ROBINSON THE JOURNEY

HTC VIVE es una propuesta interesantísima y muy avanzada tecnológicamente pero también necesita unas condiciones muy específicas para funcionar como debe.

PLAYSTATION VR

La gran apuesta para consolas viene por parte de Sony con su PlayStation VR. Tendrá una unidad de proceso externa a las propias gafas y a PS4 y será compatible con mandos Move y Dual Shock 4. El precio aún es un misterio...



1

REALIDAD VIRTUAL / NUEVOS DATOS · PC - PS4

2016, ¿el año de la realidad virtual?

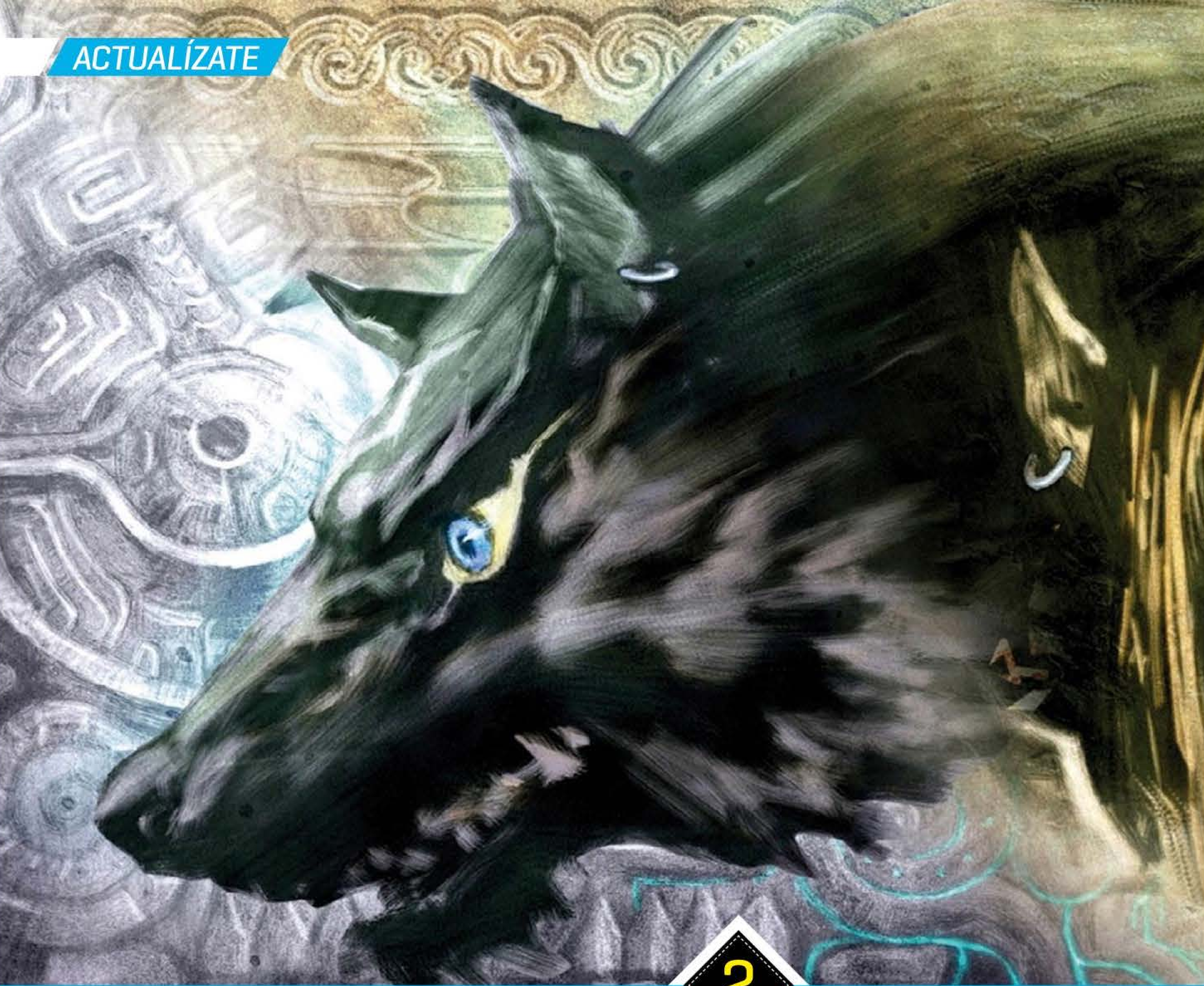
Oculus confirma el precio de su visor de Realidad Virtual, que al cambio rondará los 699 euros. ¿Supondrá este elevado precio el fin del sueño?

Oculus inició, hace un par de años, una nueva era para la realidad virtual. Una en la que prometían disfrutar de Rift por unos 300 euros. Al creciente interés por la tecnología se unió un padrino de excepción, John Carmack, y después el sueño del crowdfunding pasaba, por 400 millones de dólares, a manos de Facebook. Desde entonces, hemos asistido a importantes avances en la tecnología, como la práctica eliminación de los mareos, y avances en otras áreas, como los controles. O en las tarjetas gráficas, para hacer frente a la ingente cantidad de recursos que harán falta para mover los mundos 3D en 360º. Así, hasta que el pasado 6 de enero abrieron las reservas para las primeras unidades... y llegó la sorpresa. El visor, puesto en nuestra casa, ascendía hasta los 740 euros (y no se enviarán hasta finales de marzo). Según Oculus, las primeras unidades volaron en 14 minutos, y hay lista de espera hasta julio (o eso afirman). No han desvelado cuántas unidades han vendido, pero sí que no esperaban que se vendieran tan rápido por el alto precio. Las reacciones por parte del público han sido variadas, aunque las críticas han sido la nota predominante.
Por su parte, HTC desveló una nueva e importante novedad sobre su visor, VIVE, un esfuerzo conjunto con Steam. Esta novedad es que el visor también tendrá funcionalidad de Realidad Aumentada (ver objetos virtuales en el mundo real)... pero tampoco ha adelantado precio (aunque se prevé que será más alto al necesitar de dos receptores para el posicionamiento). Tampoco ha desvelado su precio PlayStation VR, aunque hay rumores que podría costar en torno a 450-500 euros. ¿Supondrán estos elevados precios el fin de la tecnología antes de haber nacido? ■

Pedro Aguilar Fernández

“No creo que VR sustituya la forma en la que jugamos ahora, nadie va a dejar de jugar a Candy Crush, pero sí es una nueva forma de hacer videojuegos y vivir experiencias.”

LOS VISORES DE RV SON EL FUTURO, PERO ESTÁ POR VER SI EL PRECIO NO FRENARÁ SU EXPANSIÓN...



2

ZELDA TWILIGHT PRINCESS HD / NUEVOS DATOS / Wii U

Zelda Twilight Princess HD vendrá con "sorpresas"... y amiibo

La aventura más oscura de Link regresa tras 10 años, y lo hace en alta definición, con nuevos modos y con soporte para amiibos.

Lo que durante meses fue un secreto a voces se convirtió en realidad el pasado mes de noviembre. Nintendo hizo, por fin, oficial el lanzamiento de una versión en alta definición de una de las mejores, y más oscuras, aventuras de Link y compañía. *Twilight Princess* nos deleitó a todos en Wii y, muy poco después, en GameCube. Sin embargo, también nos dejó un amargo sabor de boca el no poder disfrutar del juego en HD cuando estábamos en plena era de la alta definición. El próximo 4 de marzo se lanzará en WiiU *The Legend of Zelda: Twilight Princes HD*, una versión que no sólo vendrá en alta definición, sino que contará con nuevas texturas y algo muy tradicional en cada nuevo lanzamiento de la compañía japonesa: además de la versión normal, por 59,99€ podremos conseguir un pack con el amiibo de Midna y Link en forma de lobo. Nintendo recupera el propósito original de los amiibo y en este juego servirá para visitar una nueva mazmorra que podría llamarse "Cueva del crepúsculo", donde podremos ganar suculentas ventajas como una bolsa llena de rupias. El resto de amiibo de la serie *Zelda* también podrían tener alguna utilidad. Además, y según diversos rumores, el juego incorporará un modo héroe con una dificultad mayor y la posibilidad de usar el inventario a través del panel táctil. ¿Suficientes novedades? Nunca es mal momento para disfrutar de este juegazo...

WEB necrobooder

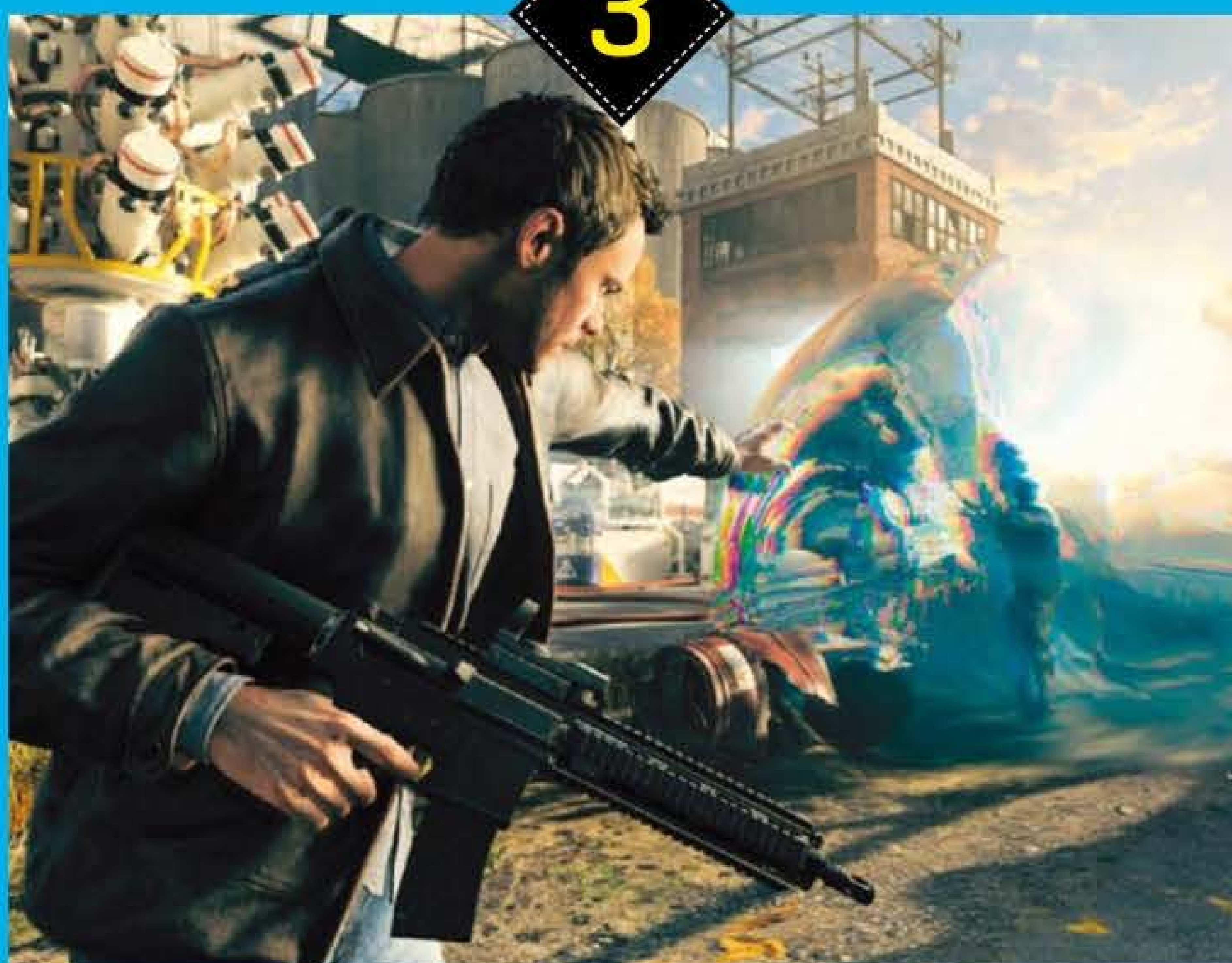
"Esta idea de camuflar el DLC dentro de un amiibo me parece muy buena. Pagas lo que pagarías por un DLC, y te llevas figurilla."





El amiibo de Midna y Link lobo, además de muy chulo, desbloqueará una zona nunca antes vista.

3





Jack Royce, el prota de *Quantum Break*, hará uso de una serie de poderes que le permitirán modificar el tiempo.

La acción será frenética y vinculará videojuego y serie en formato televisivo con actores.

QUANTUM BREAK / NUEVOS DATOS / XBOX ONE

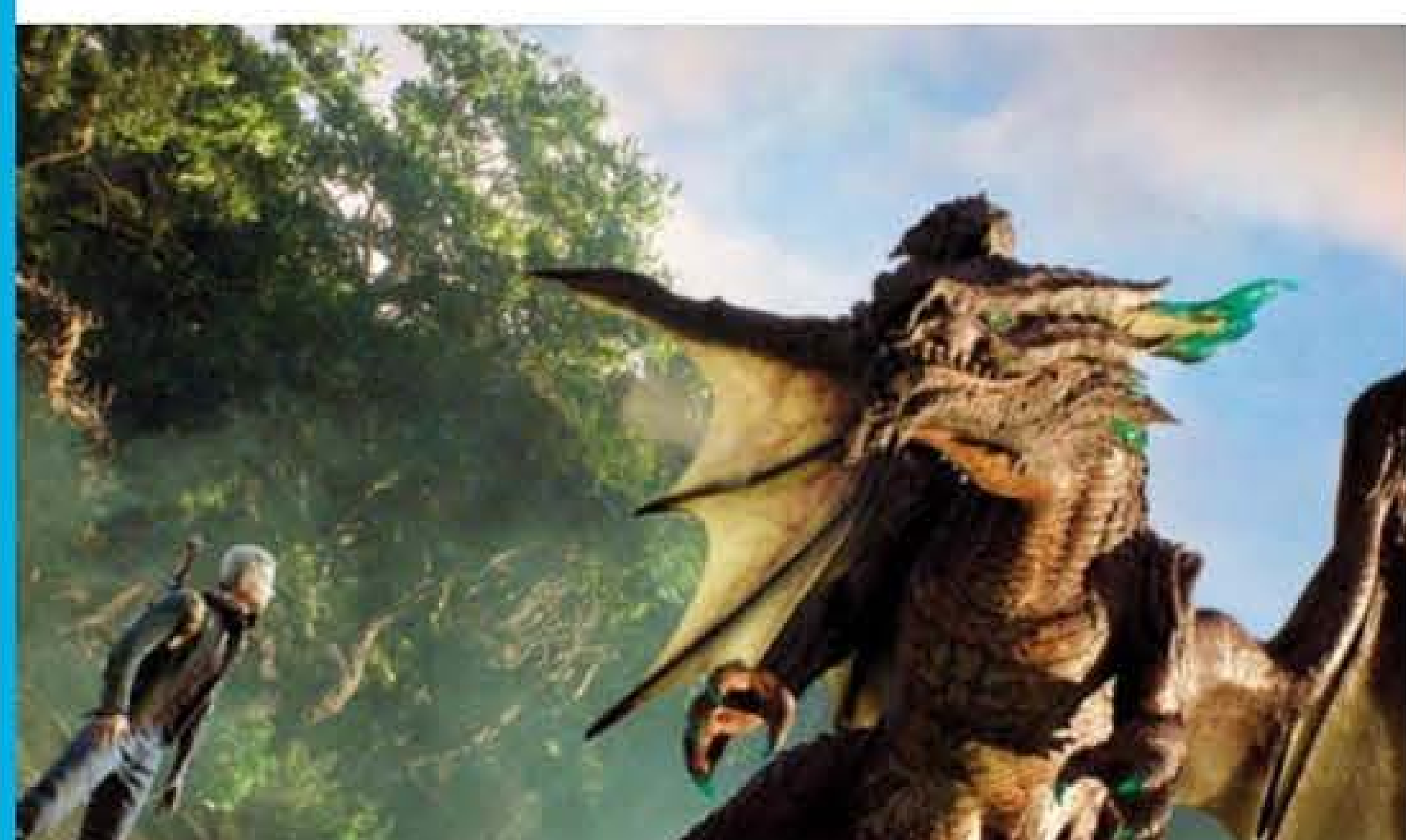
Quantum Break llegará con voces en inglés

La "naturaleza única" de la producción provoca que el juego de Remedy llegue a España sin doblar al castellano.

Una de las noticias que ha cogido por sorpresa a propios y extraños nada más comenzar 2016 tiene que ver con uno de los juegos más esperados del año. Y es que *Quantum Break*, el primer gran exclusivo de 2016 en Xbox One, llegará a nuestro país con voces en inglés y subtítulos en castellano. La noticia no ha sentado bien a los usuarios de la consola de Microsoft que, tras conocer la noticia, se movilizaron en la plataforma Xbox Feedback para demandar el doblaje al castellano. Lamentablemente, la propia Remedy confirmó a las pocas horas que el juego estaba casi terminado y en fase de aprobación para su lanzamiento el próximo 5 de abril por lo que en España tendremos que conformarnos con que uno de los buques insignia de este año no llegue con voces en nuestro idioma. ¿La explicación? Según la compañía, esto se debe a que es la mejor forma de disfrutar del videojuego debido a "su naturaleza única" al mezclar constantemente la acción del videojuego con acción real filmada con actores algo que, sin embargo, no impide que sí se doble a otros idiomas, como español neutro. Pese a este contratiempo, *Quantum Break* promete hacernos pasar muy buenos ratos. No en vano, es obra de uno estudios más reputados de la industria, los padres de *Max Payne* y *Alan Wake*. ■



Para disfrutar de los hermanos Drake tendremos que esperar sólo un mes más de lo previsto.





ReCore tiene detrás a algunos reputados creativos. Tiene buena pinta, pero sólo hemos visto un breve vídeo CG y nada de jugabilidad real...

4

VARIOS / NUEVOS DATOS ■ PS4 - XBOX ONE

Uncharted 4, Scalebound y ReCore, primeros retrasos del año

Los dragones de Xbox One surfren el mayor retraso, y se van a 2017. Nathan Drake apenas necesita un mes más para estar a punto...

Nadie duda que 2016 va a ser un año repleto de juegazos, pero no ha empezado demasiado bien. Y es que, Microsoft decidió dar las malas noticias de dos en dos y anunció que *Scalebound*, el juego de Hideki Kamiya (el "crack" tras *Devil May Cry* y *Bayonetta*), se va a 2017. Era algo que entraba dentro de lo probable, ya que sus responsables, Platinum Games, están trabajando simultáneamente en *Star Fox Zero* para WiiU, *NieR Automata* para PS4 y un nuevo juego de las tortugas ninja, *TMNT: Mutants in Manhattan*. Y dada la ambición y el tamaño de *Scalebound*, es preferible que se retrase a que se lance sin terminar de pulir y con bugs.

De *ReCore*, aunque tiene muy buena pinta debido a los creativos que tiene detrás (el ex-Capcom Keiji Inafune y Mark Pacini, director de la trilogía *Metroid Prime*), sólo habíamos visto un vídeo CG. Estaba previsto para primavera y se ha retrasado a la segunda mitad de año. Ojalá veamos más pronto, porque la idea de "máquinas con alma" es atractiva. Saldrá en One y Windows 10.

Otro de los "grandes" que se ha retrasado es *Uncharted 4*, el 'blockbuster' de PS4 que nos contará la última aventura de Nathan Drake. Pero no os alarméis, porque Naughty Dog quería pulir el juego todo lo posible y sólo lo han retrasado un mes. Así, *Uncharted 4* nos hará disfrutar de lo lindo el próximo 27 de abril.

WEB Master

"Mientras anuncien los juegos hasta 3 ó 4 años antes de salir, la cosa seguirá. Que aprendan de Fallout 4, anunciado sólo unos meses antes de su lanzamiento."

"La mejor receta para la novela policiaca:
el detective no debe saber nunca más que el ~~lector~~ jugador".

Agatha Christie

5





■ *Pokkén Tournament* contará con un pack que incluirá un mando diseñado para el juego.

POKKEN TOURNAMENT / ■ NUEVOS DATOS ■ WII U

Cumpleaños Pokémon a ritmo de... ¿tortas?

En el 20º aniversario de Pokémon no van a faltar los títulos nuevos, las reediciones... ¡e incluso este juego de lucha!

Este año es el año de los aniversarios. Al de Hobby Consolas, Sonic y Platinum Games se unen los 20 años de la serie *Pokémon* y, claro, Nintendo tiene grandes planes para una de sus sagas estrella. A las reediciones digitales de *Rojo*, *Azul* y *Amarillo* y el lanzamiento de *Mundo Megamisterioso*, Bandai Namco, los responsables de la saga *Tekken*, están ultimando el desarrollo de *Pokkén Tournament*, un juego de lucha con los míticos monstruos, que tras su paso por los salones recreativos nipones llegará a Wii U ampliado. En nuestro país, saldrá a la venta el próximo 18 de marzo y la primera edición traerá de regalo una tarjeta amiibo para desbloquear a Mewtwo oscuro, una versión del pokémon legendario que se unirá a los otros 15 personajes confirmados por ahora. Otra de las sorpresas es un mando -con cable- creado para el juego, con el que se reproduce el atípico control de la recreativa. El fabricante es HORI y tendrá detalles como iluminarse. Aunque la llegada del mando no está confirmada en Europa, en EE.UU. costará 24,99$ (84,98$ con el juego). ■

Las cifras del mes



2.300

millones de $ de beneficio es lo que lleva Rockstar acumulado gracias a *GTAV*

20.000.000

de consolas vendidas lleva 3DS solo en Japón.

16



millones de descargas lleva acumuladas Pac-Man 256 el juego gratuito de smartphone

1.500



personas han participado en la creación de The Witcher 3



88%

es el aumento de ventas en juegos exclusivos de Xbox One en navidades del 2015 frente a las ventas de las navidades del 2014.

Forza 5, Gears Ultimate, Halo 5, Rise of the Tomb Raider han vendido cada uno más de

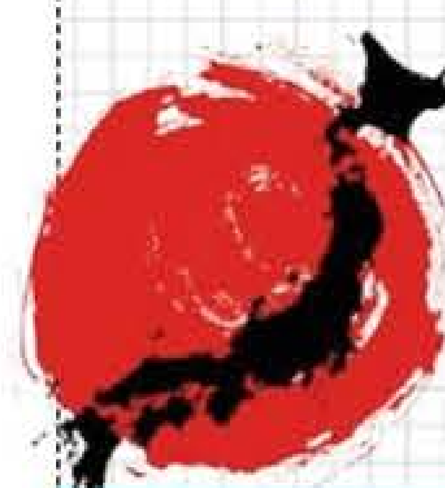
1.000.000

20



años cumple en 2016 la saga Pokémon

Las ventas de videojuegos cayeron en 2015 en Japón un



16%

Agatha Christie®

The ABC MURDERS

cientos de pistas por descubrir,
montones de puzles por resolver,
decenas de sospechosos a los que interrogar...
un solo asesino al que detener.



más información en
www.meridiem-games.com y @MeridiemGames













6

DOOM / NUEVOS DATOS / PS4 - XO - PC

¿Listo para caldear el infierno?

Tras la beta, Bethesda ha liberado nuevas imágenes de DOOM y pintan tan bien que cada vez apetece más bajar al infierno para acabar con todos los demonios.

Han pasado 12 años desde que vivimos el regreso de una de las sagas más importantes de los videojuegos, la saga que inventó los shooters (con permiso de *Wolfenstein*). Sin embargo, *Doom 3* se alejó demasiado del concepto original del juego de 1993. Fue un gran juego, sí, pero tiraba más hacia el survival terror que hacia los disparos sin complicaciones. Precisamente la idea de disparar primero y preguntar después es la que han recuperado iD y Bethesda para el desarrollo del nuevo *DOOM*. Ya os podéis ir olvidando de administrar las balas y las pilas de la linterna porque *DOOM* será como un juego de hace 30 años pero con gráficos actuales.

Podremos llevar todas las armas encima, habrá botiquines y tendremos que ir a toda velocidad por los escenarios mientras despedazamos a los demonios que se interpongan en nuestro camino. Promete ser divertido pero es que, además, se ve de auténtico infarto gracias al motor ID Tech 6. *DOOM* promete funcionar a una tasa de 60 frames por segundo en todas las plataformas, algo que será perfecto para dotar al juego de mayor dinamismo. Además, los modelados, la sangre, las partículas y la iluminación nos harán creer que estamos en el mismísimo infierno.

DOOM pretende mantener el equilibrio entre la jugabilidad de shooter clásico, los gráficos de nueva generación y un modo multijugador competitivo. ¿Lo conseguirán? *Wolfenstein: The New Order* logró algo así hace dos de años y seguro que *DOOM* no decepcionará. Aún no sabemos con certeza cuándo saldrá a la venta pero las filtraciones apuntan al próximo 30 de junio.

WEB Benjiro

“El juego que más espero de 2016 junto a Mass Effect. ID nunca me ha defraudado, ni con Doom 3 ni con Rage, y dudo mucho que lo haga con éste.”



Estos demonios con cañones y jetpack son rápidos, fuertes y uno de los enemigos más temibles del juego



VUELVEN LAS ARMAS GRANDES, ALGO NECESARIO PARA ENFRENTARNOS A LOS DEMONIOS





La violencia, seña de idendidad de la saga, volverá y será más 'gore' que nunca









¿Os acordáis de los Cacodemons? Pues así lucirán en el nuevo *DOOM*

Las frases del mes



"Ahora mismo estamos centrados con Remedy Games en Quantum Break, pero cuando terminemos seguro que hablamos del futuro"

Phil Spencer. Director de Xbox sobre *Alan Wake 2*



"La forma de narrar los hechos de Final Fantasy XV será similar a la utilizada en The Last of Us"

Hajime Tabata. Director de *Final Fantasy XV*



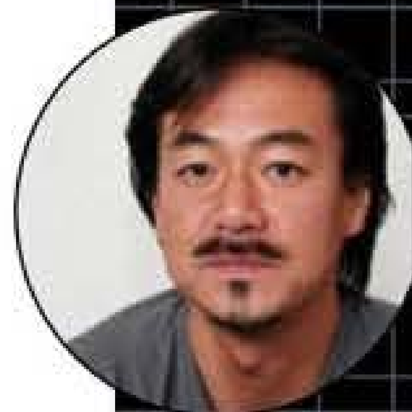
"Haré que este año sea un comienzo de cero para dar lo mejor de mí"

Hideo Kojima. CEO de Kojima Productions



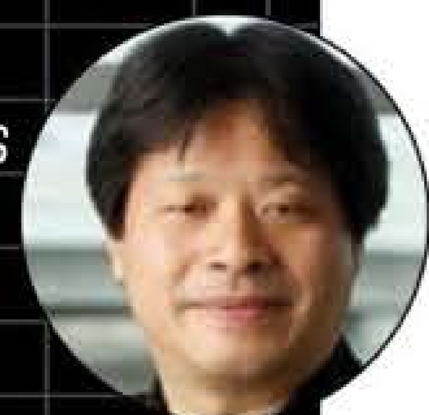
"No hacemos dinero con el hardware de Rift. La realidad virtual de alta gama es cara, pero Rift es obscenamente barato para lo que es"

Palmer Luckey. Creador de Oculus Rift



"Buscamos un proyecto original que ofrezca una nueva visión del mundo"

Hironobu Sakaguchi
CEO y director en Mistwalker



"Creo que este año será aún un año de preparativos para Final Fantasy VII Remake. Me gustaría crear un nuevo tipo de valor para el hardware que tenemos disponible"

Yoshinori Kitase
Productor de *Final Fantasy VII Remake*

7



EDICIÓN COLECCIONISTA

¿Sois fans del Agente 47? Pues esta edición especial es... ¡impresionante! Tendrá artbook con 60 páginas a todo color, la corbata y clip de '47' y una impresionante figura del agente planeando su próximo asesinato. Eso si, el juego vendrá en edición digital.

El formato episódico permitirá ir añadiendo ciudades y misiones. París romperá el hielo.

HITMAN / NUEVOS DATOS / PS4 - XO - PC

Polémica con el formato episódico del nuevo Hitman

El Agente 47 regresa a consolas y PC en una nueva aventura que mantiene la esencia, pero desconcierta a los jugadores.

Otro viejo conocido que regresará este año será el Agente 47, el protagonista de la saga *Hitman*, que tantos buenos ratos nos ha dado mientras nos infiltrábamos en diferentes entornos para eliminar a un "encargo". Pese a que se trata de un regreso muy esperado, Square Enix e IO Interactive no tienen a todos los fans de su parte debido al modelo de negocio que adoptará *A World of Assassination* (así se subtitulará). En una época en la que los juegos digitales por episodios son la tendencia, este *Hitman* seguirá la "moda" con un juego que, hasta ahora, había sido más convencional. El juego llegará el próximo 11 de marzo y sus creadores lo definen como un "triple A episódico". Costará 15€ y nos dará acceso al prólogo y a las misiones de París. Unos meses más tarde, se añadirán nuevos escenarios como Italia y Marruecos, cada uno por 10€, y también habrá mapas en Japón, Tailandia y Estados Unidos. ¿Y qué hacemos mientras esperamos los episodios? Pues bien, el juego se irá actualizando con eventos semanales para tenernos ocupados, sin olvidar que cada localización promete ser enorme y muy rejugable. El concepto es extraño y no ha gustado a parte de los jugadores pero, claro está, tenemos que ver cómo funcionan esos eventos. Si preferís esperar, a final de año se lanzará una versión física con todo el contenido. ¿Será ahora *Hitman* quien marque tendencia con este enfoque?

WEB coco360

"Si al final cumple las expectativas, lo compraré a finales de año con todo en físico. A mí eso de pagar por meses y digital no me gusta nada."



◆ Con este 'look' algo diferente vimos a Kojima presentando su nuevo estudio y su colaboración con PlayStation.





8

KOJIMA PRODUCTIONS

Kojima ya colabora con PlayStation

Su "nuevo" viejo estudio, Kojima Productions, ya trabaja en PC y PS4

En 2015 asistimos al lanzamiento de muchos juegazos, *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* entre ellos. Sin embargo, también fuimos testigos de una polémica que se extendió durante meses, el supuesto despido de Hideo Kojima por parte de Konami, su casa durante más de 25 años. La compañía decía que estaba de vacaciones y los allegados a Kojima decían que se había ido. Nunca sabremos la verdad, lo que sí sabemos es que Hideo ha cumplido su contrato en Konami y ha fundado un estudio independiente llamado... Kojima Productions.

El primer juego del estudio se lanzará en PC y PS4 y, según Yoji Shinkawa, director de arte de los juegos de Kojima y también miembro de Kojima Productions, podría tratarse de un juego con robots y "mechas". Estamos impacientes por ver lo nuevo de este genio japonés que no deja nada al azar, como podéis ver en el nuevo logo (arriba a la izquierda), que recuerda al utilizado por Big Boss en su ejército "militares sin fronteras". ■

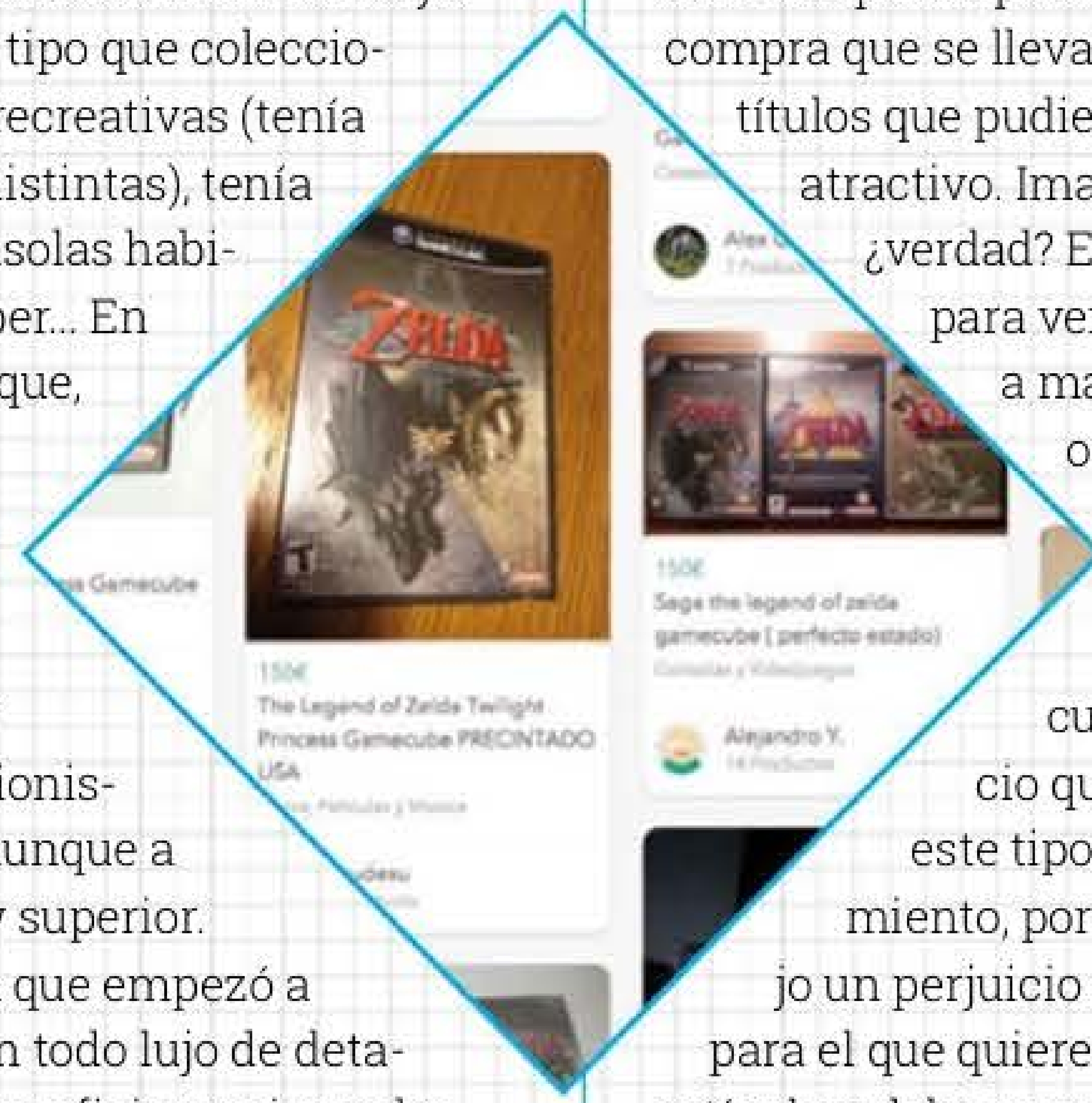
Pulsa Start



Por **Alberto Lloret**
@AlbertoLloretPM

CARTA DE AMOR A LOS ESPECULADORES

Para alguien que ama los videojuegos, y que en su ámbito privado -para uso y disfrute- no los entiende como un negocio, reconozco que toparme con ciertos comportamientos logra sacar lo peor de mí. Reconozco que puede ser un odio irracional, absurdo... pero me lo sacan. Así me pasó hace poco, en un tanatorio, donde conocí a un familiar de un amigo, y con la excusa del recurrente "éste trabaja con cosas de videojuegos", empezamos a hablar. Me cayó bien... Era un tipo que coleccionaba placas recreativas (tenía más de 400 distintas), tenía todas las consolas habidas y por haber... En fin, un perfil que, salvando las distancias, me gustaba y me hacía pensar en un coleccionista como yo, aunque a un nivel muy superior. Así fue hasta que empezó a contarme con todo lujo de detalles una de sus aficiones: ir por las tiendas con ofertas y llevarse todas las unidades posibles. Trabajaba con una furgoneta, por lo que tenía cierta libertad para permitirse que estas batidas fueran (e imagino que siguen siendo) sistemáticas y regulares para exterminar las reservas de cualquier oferta interesante. ¿Que hace años liquidaban la primera Xbox y sus juegos en una cadena? Pues allí que iba para llevarse todo lo que podía. Daba igual que quedaran 5, 10 o 20 copias de un mismo juego. "Arramplaba" con todo. O con todo lo que la cartera le permitía. Y no de un único centro, sino de varios gracias a la "suerte" de no tener que ir a una oficina. Así que no os extrañéis cuando vayáis a buscar una oferta, una edición limitada o algo un poco especialito si ya ha volado, porque hay gente que se dedica a esto de forma "profesional", por llamarlo de alguna manera. Y no solo las ofertas en productos nuevos. Cadenas con artículos de segunda mano, como Daily Price -que creo que ya ha cerrado casi todas sus tiendas en Madrid- eran el lugar de visita recurrente para tipos con carritos de la compra que se llevaban, a granel, los títulos que pudieran tener mayor atractivo. Imagináis para qué, ¿verdad? Efectivamente, para venderlos luego a mayor precio en otras plazas. No os voy a detallar el ASCO, sí, con mayúsculas, y el desprecio que me provoca este tipo de comportamiento, porque lleva parejo un perjuicio para el jugador, para el que quiere un determinado artículo y debe pagar más para hacerse con él. Que sí, que vivimos en un mundo libre, con una economía de mercado que obedece a la oferta y la demanda, y que cada uno con su tiempo y su dinero puede hacer lo que quiera... pero para mí no deja de ser una muestra más de un mundo que se descompone, en el que ya no hay valores ni principios y casi todo se rige por el vil metal. Y como siempre que algo se descompone, aparecen las plagas de insectos. Sí, queridos especuladores, eso sois y me acuerdo de vosotros cada día que intento conseguir una copia de *Nier* para PS3 a un precio razonable...



“No os extrañéis cuando vayáis a buscar una oferta o una edición especial si ya ha volado, porque hay gente que se dedica a ello”

9

OUTLAST II / NUEVOS DATOS / PS4 - XO PC

Outlast II ya aterroriza con su primera imagen

Uno de los mejores juegos de terror de los últimos años volverá este otoño.

El estudio Red Barrel lanzó en septiembre del 2013 en PC uno de los juegos más terroríficos que hemos podido jugar en la ya no tan "nueva generación". El juego nos ponía en la piel de un periodista, una persona normal no entrenada para combatir, que vivió el auténtico mal desde la óptica de su videocámara mientras buscaba desentrañar los misterios de un psiquiátrico abandonado. Tal fue el éxito de este juego independiente, que saltó primero a PS4 y después a One, con gran éxito entre el público. Y desde hace unos meses sabíamos que el estudio trabajaba en la secuela, pero no habíamos podido ver ninguna imagen... hasta ahora.

Aunque Red Barrel no ha desvelado nada del juego, el estudio sí ha declarado que pondrá a prueba nuestra fe y nos llevará a un punto en el que la locura es lo único racional que podremos hacer. ¿Nos convertiremos nosotros en un monstruo homicida? Muy pronto os daremos más detalles de *Outlast 2*. De momento "disfrutad" de su primera imagen, donde vemos que alguien con un pico avanza hacia una persona indefensa en su porche.



10



El Sonic de los primeros tiempos protagoniza el logo del 25º aniversario.



SONIC / POR CONFIRMAR

Sonic estrena logo por su 25º aniversario

SEGA promete sorpresas para celebrar los 25 años del erizo azul, todo un referente para una generación.

Cuando hablamos de personajes clave en el mundo del videojuego seguro que Mario y Sonic son los dos primeros que vienen a nuestra cabeza. El fontanero de Nintendo cumplió el año pasado 35 añazos y este 2016 le toca a su eterno 'rival', el erizo azul de poco más de un metro de altura que SEGA lanzó en MegaDrive para demostrar la potencia técnica de su consola frente a la competencia en la época. Aunque ha pasado por buenos momentos (los de MegaDrive y DreamCast) y otros bastante cuestionables (la bochornosa versión de *Sonic the Hedgehog* para Game Boy Advance) no hay dudas de que Sonic es un icono y volverá este 2016 con un juego que se podría anunciar pronto y, como veis a la izquierda, un logo renovado que recupera al Sonic "original", que traerá buenos recuerdos a los más veteranos. ¿Qué sorpresas preparará SEGA? Si se parece a lo que hizo Nintendo con Mario, seguro que nos hará muy felices...



Outlast 2 parece que abandonará los siniestros psiquiátricos abandonados para ofrecer una aventura que llevará el terror a la puerta de casa.





Desde *Sonic the Hedgehog* hasta *Sonic Runners*, el veloz erizo ha pasado por casi todas las plataformas, incluyendo móviles.

Sandbox

Por **Daniel Quesada**
@Tycho_fan



SÉ LO QUE HICISTEIS EL DÍA DEL ESTRENO

Star Wars Battlefront acaba de anunciar un DLC gratuito de lo más jugoso: incluye a Luke, Leia y Tatooine como escenario. Por otro lado, en estos días hemos podido disfrutar de la temporada 1 de *Killer Instinct* gratis en Xbox One.

Ambas maniobras merecen un aplauso, ya que aportan un contenido gratuito de lo más interesante. Pero claro, uno se pone a pensar, a meter las cosas en su contexto, y no puede evitar pensar aquello de "a buenas horas, mangas verdes".

Por un lado, *Star Wars Battlefront* ha visto muy erosionada su prometedora reputación tras llegar tremendamente "capado" en cuanto a mapas, a la vez que se ofrecía a un precio más bien propio de un juego grandote.

Para colmo, nos aclaraban que para completar la experiencia habría que invertir en un delirante pase de temporada de 50 euros. No es solo que el precio sea prohibitivo; lo verdaderamente grave es que demuestra que las compañías han llegado a creer que los usuarios bailarán al son que se les toque en materia de gastos extra.

Lo del pase de temporada ya se toma como normal, cuando debería ser una maniobra excepcional de un par de juegos. Que hayamos llegado a este punto es culpa de las compañías, pero también nuestra (de los medios y los usuarios) por dejarnos llevar con tanta facilidad. Desde luego, debemos quejarnos de lo que no nos gusta, pero en definitiva, el lenguaje que todos entienden es que no se compre el producto. Ojo, no es que llame al boicot de *Battlefront*, ni mucho menos (al margen de estas maniobras económicas, el juego mola), sino que pongo de manifiesto que lo que puede sonar a abuso tiene sentido desde la perspectiva de las compañías, porque les da resultado.

El caso de *Killer Instinct* es aún más llamativo: es un juegazo, pero uno se sintió defraudado cuando quisieron venderlo como free to play. Hombre, lo era... ¡pero tenia un solo personaje! Al final, si querías tener un atisbo de lo que de verdad ofrecía, no te quedaba otra que pasar por caja y comprar los luchadores, de tal forma que, al final del día, te habías gastado lo mismo que en un juego normal. Señores, que quede claro: un free to play no debería obligar a pagar NUNCA para disfrutarlo al completo. Otra cosa es que admita compras opcionales para desbloquear más rápido algún aspecto o que incluya publicidad. De algo hay que vivir, pero no lo llevemos al otro extremo y tomemos por el pito del sereno al usuario...

En definitiva, son tiempos difíciles para todos, incluidas las desarrolladoras de juegos, pero tenemos que dejar de intentar matar moscas a cañonazos y ofrecer modelos de negocio que tengan sentido para todos. Sobre todo, porque puede ayudar a que el usuario experimente lo que se supone que ha de vivir con el pad en la mano: diversión y punto.

«El pase de temporada ya se toma como normal, cuando debería ser una maniobra excepcional de un par de juegos.»



Por **Gustavo Acero**
@Gustarfox

¿REALIDAD O FICCIÓN?
¡Acierta y podrás ganar un juego!

LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD

Si ya costaba creer que las noticias de esta sección fuesen reales, a partir de ahora lo tendréis todavía más difícil, porque deberéis adivinar cuáles lo son y cuáles son "fake". Empieza el juego...

1







Claire Farron te suelta un bolsazo de Louis Vuitton y te deja muñeco, pero con estilo. Pues ya se está ganando la vida mejor que sus compañeros de reparto de *FF XIII*.

YA ES PRIMAVERA EN FINAL FANTASY

Lightning, la carismática protagonista de *FF XIII* diseñada por Tetsuya Nomura, está más de "moda" que nunca desde que Square Enix ha hecho oficial la noticia: ella será la imagen de la prestigiosa marca Louis Vuitton para su colección femenina "Series 4" de primavera-verano. O sea, que posará en las revistas quitándole trabajo a modelos de carne y hueso, valga la redundancia en ciertos casos. Con esta pionera iniciativa, la firma de ropa ahorrará un pastizal en Photoshop, ya que Lightning viene retocada de serie, algo que sin duda puede revolucionar la industria de la moda. Según ha declarado la propia modelo poligonal en una entrevista a The Telegraph, "ha sido agradable pasar de la armadura a una ropa más adecuada para tiempos de paz". Ahora sólo nos falta ver a Bayonetta en la nueva campaña de Woman's Secret y a Harley Quinn en la de Desigual: "La viuda es chula".

☐ ME LO CREO ☐ NI DE BROMA

Pág. 22



LA OTRA CARA
Las noticias más increíbles del mes

Pág. 26



LA COMUNIDAD
Vuestra visión/risión del sector

Pág. 31



LA POLÉMICA
El debate más candente

¡PARTICIPA!

Queremos que nos ayudéis a hacer esta sección. Contamos con vuestra participación en los distintos apartados que la componen, así que estaremos atentos a todos los comentarios, aportaciones y respuestas que nos dejéis en la web y nuestras redes sociales. ¡Os esperamos allí!

www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas



2

LA RAE ACEPTA FANBOY, SONYER Y PIPERO

La Real Academia de la Lengua sigue adaptándose a la realidad social con la incorporación de estos tres neologismos en su 24ª edición, junto a otros como "hater" y "youtuber". Por ahora, se aplazará la admisión de "xboxer" por desuso en España.

☐ ME LO CREO ☐ NI DE BROMA



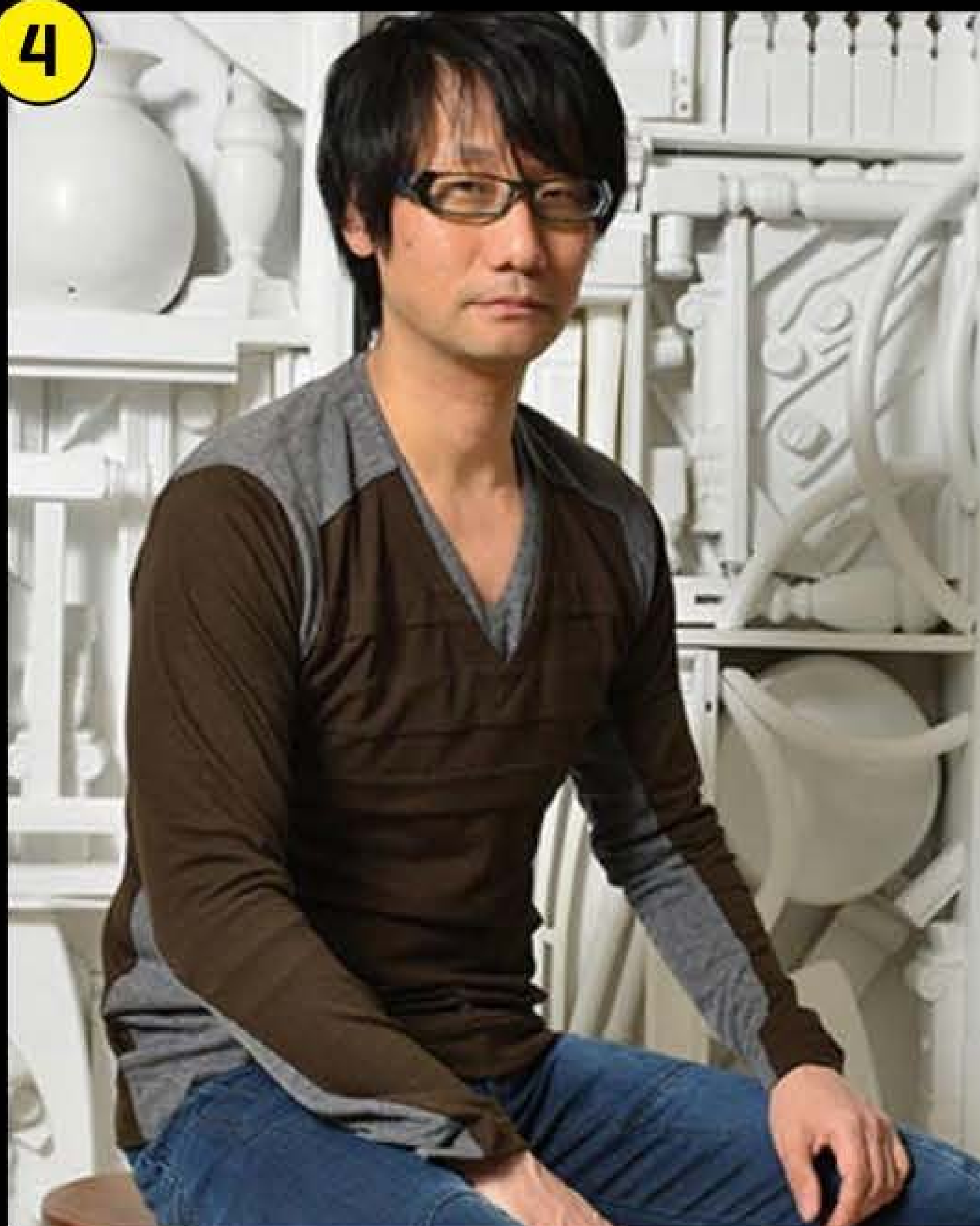
3

UN JUGADOR INVIDENTE SE PASA OCARINA OF TIME EN CINCO AÑOS

Si os pareció chungo el Templo del Agua, imaginaos salir airosos de él con los ojos cerrados. Pues ni eso sería comparable a la épica hazaña que este estudiante ciego de ingeniería llamado Terry Garrett ha definido como "el mayor logro de la historia de los videojuegos": completar el legendario *Zelda: Ocarina of Time* sin más orientación que el sonido Dolby Surround mediante de dos altavoces a cada lado de su asiento. Una historia de superación que ha ido retransmitiendo en su canal de YouTube desde 2011, y que culminó el pasado 2 de enero con la aniquilación de Ganon. Es la primera aventura 3D que se pasa, aunque ya había completado juegos 2D como *Oddworld: Abe's Oddysee*. Sólo por aguantar cinco años a Navi gritando "Hey! Listen!", se merece un monumento; ni Daredevil llegaría tan lejos. ¿Se atreverá con *Zelda Wii U*?

☐ ME LO CREO ☐ NI DE BROMA

4





KOJIMA NO PODRÁ VOLVER A CASA MÁS TARDE DE LAS DOCE

El culebrón entre Konami y su ex empleado Kojima continúa y no tiene visos de remitir. La compañía no sólo ha prohibido a Hideo Kojima hablar de su despido por motivos contractuales; además, le ha impuesto un "toque de queda" que le impedirá regresar a casa más allá de las 00:00 horas, para que "no le dé tiempo a hablar mucho del tema con sus amigos" y evitar así "posibles filtraciones", según ha aclarado el portavoz del gabinete jurídico de Konami. Tampoco podrá quedar con chicas ni afeitarse porque "podrían reconocerle y tampoco es plan". Eso explicaría la incipiente barba que lució en la presentación oficial de su alianza con Sony para lanzar su próxima obra en PS4 y PC desde la refundada Kojima Productions. A Konami ya sólo le falta prohibirle recoger premios.

■ ME LO CREO ■ NI DE BROMA

5

LOS PECHOTES DE DOA XTREME 3 TENDRÁN MOTOR PROPIO

Sólo a un japonés se le ocurriría diseñar un motor gráfico específico para recrear, mover y rebotar "atribustos" femeninos, más aún si trabaja en Koei Tecmo, cuyo motor Soft 2.0 (1.0 por cada seno) para *Dead or Alive Xtreme 3* emulará el comportamiento mamario con total fluidez en tiempo real, incluyendo las físicas de su contacto con superficies como la arena o la piedra. Este despliegue técnico forma parte del modo Owner, que nos pondrá en el pellejo del dueño de una isla para fotografiar a chicas con bikinis cada vez más diminutos conforme aumente su medidor de felicidad. Este modo será exclusivo de PS4, por si a alguien le extraña que sea la plataforma desde la que más vídeos eróticos se consumen. Eso sí, el título no llegará a Occidente: mala noticia para los amantes de los juegos salidos... de Japón.

■ ME LO CREO ■ NI DE BROMA



THE DIVISION NO VENDRÁ DOBLADO AL CASTELLANO PERO SÍ AL ÉLFICO

Microsoft no habla nuestro idioma. Tras la decisión de traer Quantum Break sin doblar al castellano pero sí al portugués, ahora sabemos que The Division correrá la misma suerte debido a la "naturaleza muerta" de la lengua castellana. A cambio, sí se localizará al esperanto, bable, mozárabe, élfico, klingon, dothraki y murciano.

☐ ME LO CREO ☐ NI DE BROMA

6





7

EL HOMBRE QUE DEMANDABA A LAS COMPAÑÍAS POR VICIO

"Buenas, venía a interponer una demanda contra los creadores de *Fallout 4* porque llevo tres semanas enganchado", debió de decir el ruso Craig Smallwood cuando se presentó en comisaría ante esta probable respuesta del agente: "¡Claro! Siéntese mientras lo mecanografío en mi máquina de escribir invisible". El joven siberiano de 28 años se pilló tal viciaco a la última aventura de Bethesda que fue despedido de su trabajo y su mujer lo abandonó para no volver. "Si llego a saber que era tan adictivo, no lo habría comprado o lo habría reservado para vacaciones", declaró el demandante, quien ha pedido al estudio una indemnización de unos 6.000 €. Como gane el juicio, vamos todos contra Rockstar, Naughty Dog y CD Projekt RED con Phoenix Wright de abogado.

■ ME LO CREO ■ NI DE BROMA



8

BATTLEFRONT TENDRÁ MODO CAMPAÑA VÍA DLC

El lado luminoso ha vencido al oscuro. Ante el arrollador éxito cinematográfico de *El Despertar de la Fuerza* y las reiteradas quejas de los usuarios por la ausencia de modo historia en *Star Wars: Battlefront*, EA ha decidido lanzar un modo campaña de doce capítulos basado en los acontecimientos de la última película a un precio de 69,99 €. La expansión contará con su propio pase de temporada por sólo 39,99 € adicionales que añadirá contenidos como diversos colores para los sables láser, túnicas de diferentes diseños para Kylo Ren o la opción de cambiar a Rey por Reina. En palabras de George Lucas: "No te lo perdonaré jamás, Disney; JAMÁS".

☐ ME LO CREO ☐ NI DE BROMA



9

SONY ANUNCIA POR FIN LA RETROINCOMPATIBILIDAD DE PS4



10

PlayStation 4 será oficialmente retroincompatible con todos los juegos de PS3, PS2 y PSX como respuesta a Xbox. Según Yoshida, será tan fácil como insertar cualquier disco "y que no pase nada". Más vale tarde que nunca.

☐ ME LO CREO ☐ NI DE BROMA

EL PRESIDENTE DE NINTENDO SÓLO CONOCÍA A PIKACHU

Vale que sea un hombre de finanzas, pero no saber quién era Charmander, Mewtwo o Jigglypuff cuando Yamauchi le nombró presidente de The Pokémon Company tiene más delito que el Team Rocket. Así lo ha confesado el propio Kimishima a la revista Time, a la que ha concedido su primera sonrisa.

☐ ME LO CREO ☐ NI DE BROMA



11

OCULUS: UNA TECNOLOGÍA DE INFARTO

"Advertencia: jugar a Oculus Rift puede matar". Igual encontramos este mensaje cuando nos pongamos las gafas de ver de cerca... a la mismísima Parca, porque según Insomniac Games, su título exclusivo *Edge of Nowhere* será tan sobrecogedor que podría provocar paros cardíacos, y no sólo al ver el recibo de las gafas. El director creativo, Brian Allgeier, reconoce estar preocupado ante esta posibilidad dada la impactante "sensación de aislamiento e inmersión" del juego. Está hecho un *heartbreaker.*

■ ME LO CREO ■ NI DE BROMA

ADIVINA QUÉ NOTICIAS SON REALES Y CUÁLES NO Y LLÉVATE AGATHA CHRISTIE THE ABC MURDERS

Vuestra sagacidad tiene premio. Entre todos los que acertéis qué noticias de "La otra cara de la actualidad" son verdaderas y cuáles falsas sortearemos tres copias del juego *Agatha Christie The ABC Murders* para el formato que elijáis (PS4, Xbox One o PC).



PARTICIPA EN: *www.hobbyconsolas.com/concursos/elsensor*

Soluciones y ganadores en el próximo número

LA COMUNIDAD

Un altavoz para vuestros votos y opiniones.

MOLA



Que Splatoon se haya llevado el premio (Game Award) al mejor shooter del año, un zasca a los Triple A de turno. **Mikeel Miambee**

Y que lo digas: los calamares mutantes no sólo les han pintado la cara a los soldados de *Black Ops 3*, *Halo 5* y compañía, también les han chafado la ropa de camuflaje, y esas manchas no se quitan ni frotando. Dos guerras mundiales y a nadie se le había ocurrido entintarlo todo. A la tercera va la vencida.

Haber crecido con Hobby Consolas. Gracias por estos 25 años juntos.
Micke Rockmero
Gracias a vosotros... por renunciar a la herencia de vuestros padres: con las 325 pesetas mensuales que os daban, hoy tendríais el futuro resuelto.

Que Obama coleccione amiibo y figuras frikis como el Halcón Milenario o un Delorean, como se ha visto en el decorado de una entrevista.
Patri Hall
Bah, nuestro presidente en funciones es mucho más geek: colecciona televisores de plasma para jugar en Full HD.

Que por fin haya terminado la moda zombi... Porras, ya está aquí la nueva moda: la prehistoria. Far Cry Primal, Horizon, Wild, Ark Survival...
Andrés Macho
Calla, que aún queda la peor plaga de todas: los dinosaurios zombis.

El reconocimiento que la Academia de las Artes y Ciencias Interactivas ha otorgado a Kojima; sí señor, un zas en toda la boca a Konami.
Óscar R. Toro
A este paso, se lleva el Oscar antes que DiCaprio por su papel en 'El Renacido'. El de Kojima, queremos decir.

Que el mes pasado os dijera que mi novia me prohibió comprar el pase de temporada de Battlefront... ¡y que al final me lo haya regalado ella! La quiero más que Han Solo a Leia.
Guillem Strom
Te dijimos que no te dejaría Solo, Han. No dejes de actualizarnos tu estado civil, que ya estamos enganchadísimos.

El año de aniversarios nintenderos: Zelda, Pokémon, Metroid...
Fermín Gamboa
Samus se acaba de enterar por ti. Ni siquiera está invitada a los dos primeros.



El precio de Oculus Rift y que para exculparse tengan que echar mierda a otras realidades virtuales como PS VR o Virtual Boy. **Mario Martín.**

Es que Virtual Boy es una dura competidora. Pero no hay por qué preocuparse, su creador ya se ha disculpado prometiendo una versión de "gama baja" para todos los públicos: Oculow cost. Mantiene todas las características del modelo "premium", pero con unas gafas mucho más ligeras y discretas.

NO MOLA



Que en el GTA V se pasen las partidas insultándose y que compañías como Sony y Microsoft pasen de sus clientes. **Rubén El Titi Cubero**

Sobre *GTA*, no sabemos si te refieres a los personajes de la historia o a los "personajes" del online, que parecen sacados del Chiringuito de Pedretrol. Lo que tienen que hacer los presidentes de los clubes es fichar más exclusivos y recuperar a Mourinho, que cuando estaba él, Xbox ganaba la Liga.

Que los servidores de PS Network se hayan vuelto a caer otro año más; lo más seguro es que los de PlayStation estén atrapados en el día de la marmota.
Oscarito Rengifo
O en el día de la resaca postnavideña: entre Sony y WhatsApp, que también acabó por los suelos en Nochevieja, da para un vídeo de caídas épico.

Que el nuevo DOOM no vaya a tener modo cooperativo.
Alfredo Suárez
¿Qué esperas de un shooter en "primera" persona? Si es que lo queréis todo.

Que Wii U vaya a morir tan prematuramente por no haberse acercado a las cifras astronómicas de PS4, aunque en Japón esté yendo bien.
Dánilos Pardopoulos
Reza por que Wii U no sea TT, que eso en Twitter sólo significa una cosa.

La poca cantidad de juegos de rol que hay en el catálogo de Xbox.
Wamadeus Molina
Es lo que pasa por bajar de nivel 360 a nivel One. Menos mal que este año invocamos a *Scalebound*, *Dark Souls 3* y *MA: Andromeda*... y a ver si FFXV y KH3.

Que después de pegar tiros en The Last of Us, los de Uncharted parezcan un juego de niños, jeje.
Maite Postigo García
Sí, de niños... Tú lo que quieres es un Skylander de Nathan Drake. Y nosotros.

Los juegos mal hechos, precipitación al dar una fecha primero y el consiguiente retraso para "pulir detalles" y los juegos por fascículos.
Alberto Pandiella Montes
¿No habéis pensado que quizá no son los juegos de la actual generación los que se retrasan, sino que las consolas se adelantaron?



La explotación que se está haciendo con la saga Star Wars en todos sus ámbitos: cine, videojuegos, novelas, etc.
Agus Pérez

Y que lo digas: Disney ha conseguido meternos a Star Wars hasta en la sopa: mira el fideo que nos encontramos el otro día. Botellas de agua, líneas de ropa, drones... Lo raro es que aún no hayamos visto albóndigas congeladas con forma de BB-8. ¡Menos campaña de marketing y más campaña de *Battlefront*!

GALERÍA FANART


Manuel Pérez (FearEffectInferno)


Rafael Lozano

VIÑETA CONSOLERA

Por **SIGNO**

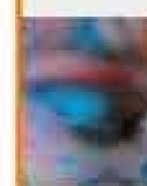


LO MEJOR DEL TIMELINE

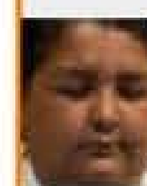

Lorkino WEB
"Usar la palabra "exclusivo" es publicidad engañosa; cuando un juego sale en otra plataforma o PC, automáticamente deja de serlo."


Sergi Capdevilla FACEBOOK
"Faltaría más que un Triple A a precio completo tuviera microtransacciones, aunque no sean pay-to-win (por The Division, tras saberse que no las tendrá)."

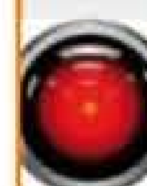

Soul4game WEB
"Lo de criticar a Ubisoft ya se ha convertido en una costumbre, parece que la gente no entiende que estas consolas tienen sus limitaciones."


Albert Gual FACEBOOK
"Sólo le pido a Dios, Zeus, Jordi Hurtado y cualquier otra divinidad que la saga Uncharted no caiga en manos de Ubisoft."


SirMantel WEB
"Recuerdo cuando conseguí mi Pokémon 150. Fue un Tauros, que el tío no entraba en la Pokéball ni a la de tres. Cuando lo capturé empecé a correr por la plaza del pueblo gritando: ¡¡los tengo todoooos!!"


Danish Poké FACEBOOK
"Nintendo tiene sagas increíbles que todo el mundo debe conocer en series, anime, películas, juguetes... Debería haberlo hecho hace mucho."


Adrianchenko WEB
"Tranquilos. No desconfiemos de quienes no han faltado a su cita en toda su historia. Las mujeres van y vienen; la Hobby es para siempre."


César A. Carranza FACEBOOK
"Lo gracioso es que esos exclusivos de PS4 también salen en los PC de Microsoft con Windows 10 y se pueden jugar con mando de One."

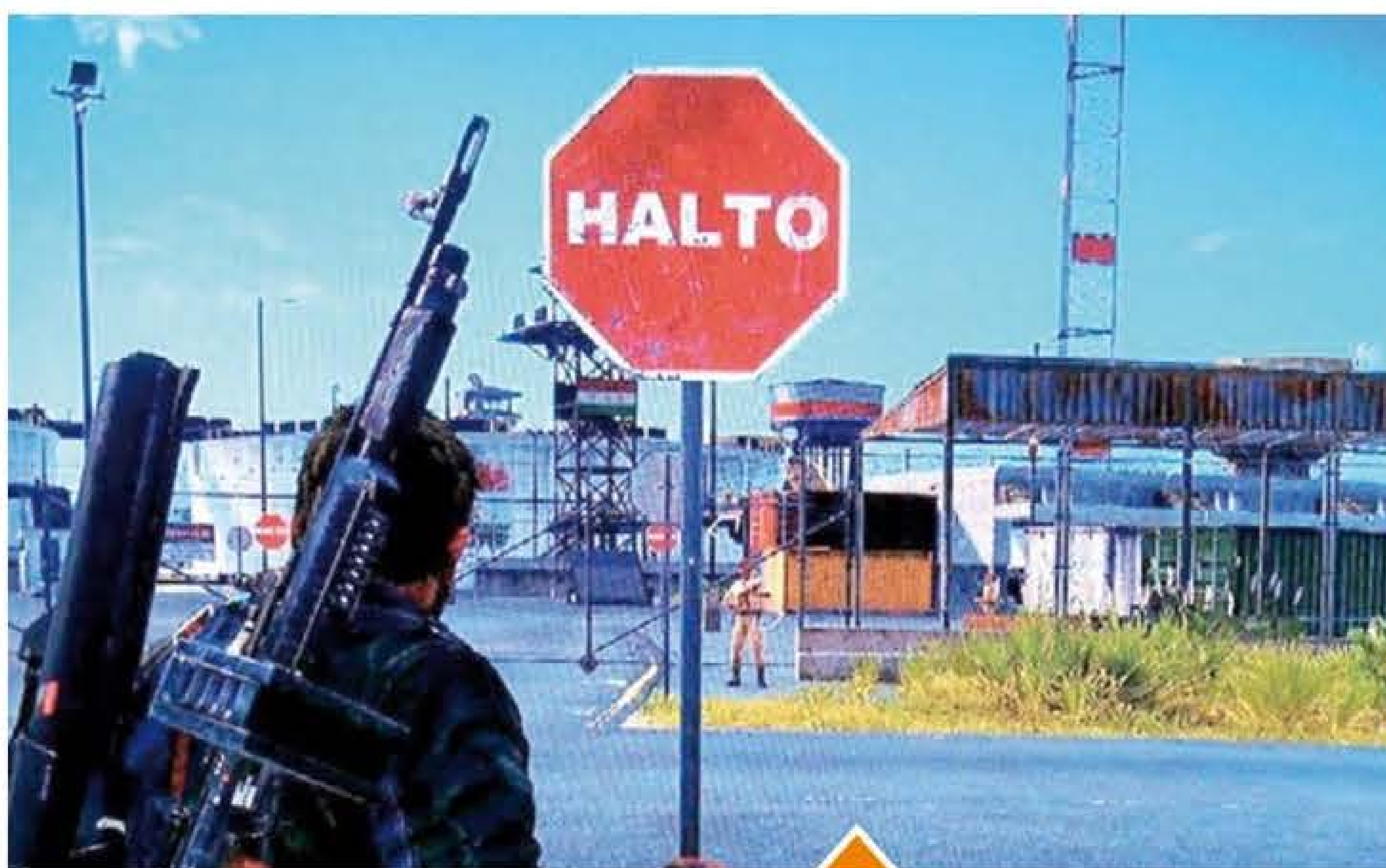

Linksen WEB
"Puede que Twilight Princess HD no sea ni necesario para muchos, pero para mí es una experiencia que compraría mil veces a precio de oro"


Dhalean Fierolobo FACEBOOK
"Me sigue sorprendiendo que con tanta popularidad y dinero que da Star Wars, no se dignen a hacer una serie de peso como Star Trek, acorde con las películas."


Lucas García FACEBOOK
"La gente querrá que por 8 horas de caída de PSN le den un mes de Plus, Uncharted 4, Fallout 4 y Battlefront. ¡¡Que fueron 8 horas, no 2 meses!!"

SI NO LO JUEGO, NO LO CREO

¿Cuáles han sido vuestros momentos "WTF" del mes? Cazadores de bugs: si queríais hoja de reclamaciones, aquí la tenéis.



LA VACA SUICIDA

No, no es un Toro de Osborne, sino un Brahmán de *Fallout 4* subido a un tejado en plena partida de Jonatan Ruiz (WeedJonatan). Finalmente, la policía evitó el suicidio bovino.

Ni las vacas sagradas de Bethesda están a salvo. Se supone que un bug es un bicho pequeño, pero ¿cómo demonios ha acabado una vaca bicéfala subida a un tejado con todo su equipaje? Cómo están las cabezas... de ganado.



¡"HALTO" O DISPARO!

***Just Cause 3* tendrá muchos defectos, pero pocos tan desternillantes como este "herror" de localización. Perdón, "orror". El traductor no pasó del teórico en el examen de conducir.**
Xelís Alsinet Jambert

Mira que hay calles mal señalizadas en España, pero lo que nos envía nuestro lector Xelís está a otra "haltura". Saltarse esta señal son cuatro puntos menos en Selectividad. Como decía aquella famosa campaña de hace unos años, "Dirección General de Tráfico: no podemos escribir por ti".





ESTE MUERTO ESTÁ MUY VIVO

Marchando vuestras necrológicas del mes. A la izquierda, "este zombi del *Dark Souls 2*, pidiendo de rodillas que no lo matara"; a la derecha, "Me han matado en el *Warface* pero tranquilos, que está todo OK".
NeuJ (@NeuJName) / Óscar Corral (@oscarbasket11)

Estos programadores ya no respetan ni a los muertos. Al pobre zombi tatuado de **Dark Souls** nos lo dejan como un mascarón de proa, pero sin barco, y el soldado de ***Warface*** es el típico amigo al que le acaba de dejar la novia y te dice que está bien para fingir fortaleza, pero en realidad tiene roto hasta el pulgar. Por favor, acabad ya con su sufrimiento.



YOUTUBER DEL MES

Prieto y Neta

DJ PRIETO Y NETA

Esta pareja de gamers está tan unida por los videojuegos que nunca discute por cambiar de canal, porque con el suyo tienen el día completo: cada dos horas suben una noticia de rabiosa actualidad comentada, aunque también sacan tiempo para ofrecer algún unboxing y análisis de juegos. Normal que su logo sea una ardilla, con esa velocidad en el ritmo de publicación. En definitiva, un canal para estar al día (o a la hora) de todo lo que ocurre en nuestro mundillo de una forma concisa, directa y sin estridencias. Y además hacen buena pareja, que siempre es un plus.

▸**CANAL:** DjPrieto y Neta ▸**TWITTER:** @Djprieto_y_Neta



LA ENCUESTA DE FACEBOOK

¿Cuál ha sido tu mayor decepción de la generación?

1 MGS V: THE PHANTOM PAIN
19% DE VOTOS

El Phantom Fail de la generación ha resultado ser la última obra de Kojima bajo el sello *Metal Gear*. Entre las causas, apuntáis a su guión inacabado, decepcionante desenlace y jugabilidad repetitiva. Al final Konami le habrá hecho un favor borrándole el nombre con aguarrás.

2 WATCH DOGS
18% DE VOTOS

Quién le iba decir a Aiden Pearce que Big Boss le hackearía el primer puesto en el podio de la decepción. El motivo que más señaláis es su desarrollo "aburrido" y excesivo parecido con *GTA*, aunque su mayor enemigo fue la expectación generada por Ubi.

3 THE ORDER 1886
13% DE VOTOS

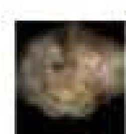
El shooter sin munición de Ready at Dawn fue uno de los exlusivos más prometedores de PS4, pero más allá de sus graficazos, el "hype" se desinfló por diversos motivos, como su "historia inconclusa", "mucho vídeo y poco tiro" y un desarrollo monótono", que habéis definido como un "simulador de caminar". Al menos se hacía cortito...

4 EVOLVE
7% DE VOTOS

En empate técnico con *AC: Unity*, parece que el shooter cooperativo de los creadores de *Left 4 Dead* no satisfizo vuestras expectativas; uno de vosotros lo describe como "una castaña", mientras que otro lector comenta que *The Crew* fue un "churro". Qué hambre tenemos... de juegos que cumplan lo prometido.

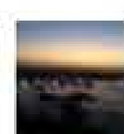
LA PREGUNTA TONTA

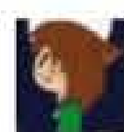
¿Qué uso le darías al Pip-Boy de Fallout en la vida real?

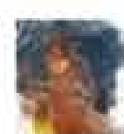

Abel Pérez Guerrero
"Enseñar a mi madre a usar el VATS para que siempre acierte en sus lanzamientos de zapatillas, aunque yo sea el sujeto de pruebas."

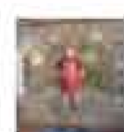

Joel González
"¿En serio lo preguntáis? Pues para lo más importante que hay en el mundo: mirar el Facebook."


Antonio Molina Sánchez
"Eso es más bien un Pajilleitor 3000 y lo usaría para fortalecer mi brazo."


Pedro Llamas
"Para confirmar que sigues siendo virgen a los 45 años."


Elena Pérez
"Para darme un RadAway cada vez que pase al lado de los canis del pueblo."


Aby Vas Normandy
"Para cuando tu novia te pregunta si le queda bien el vestido, aumentar tu Suerte."


Eduardo San Emeterio
"Para k quieres saber eso jaja saludos."

YA SOMOS



330.000 EN FACEBOOK
www.facebook.com/hobbyconsolas



91.500 EN TWITTER
@Hobby_Consolas

SUBEN



LA REALIDAD VIRTUAL, más inminente que nunca, y la imagen de PlayStation VR, beneficiada por el anuncio del elevado precio de Oculus Rift, aunque Sony aún no lo haya revelado. Va a ser un duelo virtualmente interesante...



LAS VENTAS DE XBOX One en EE.UU., que en diciembre registraron su mejor mes histórico, también en Xbox Store, con un 61% más de ingresos respecto al diciembre pasado. Aun así, sigue sin alcanzar las cifras de PS4.



EL AÑO DE NINTENDO, por los aniversarios de tres sagas como Pokémon, Zelda y Metroid, y por encarar su expansión a mercados como el cine, los juegos para móviles o los parques temáticos. Y en el E3 se despejará el enigma NX.



HOBBY CONSOLAS, por cumplir 25 años como la revista de videojuegos más vendida de España gracias a vuestra confianza. Toda una vida que celebramos con un rediseño total y grandes sorpresas. ¡Qué subidón!

BAJAN



LOS RETRASOS de *Uncharted 4*, *Scalebound* y *Recore*, que empiezan tirando por los suelos los propósitos de Año Nuevo de cumplir con las fechas previstas. Si hiciéramos lo mismo con la revista, sería trimestral.



EL NO DOBLAJE al castellano de *Quantum Break* por decisión de Microsoft, que se excusa por las dimensiones del desarrollo, aunque al menos tendrá subtítulos. Vamos, que volvemos a ser los perjudicados por los recortes.



OCULUS tras las polémicas declaraciones de su fundador, Palmer Luckey, tildando el precio de 699 € de su casco de RV como "obscenamente barato", para después menospreciar a la competencia. Keep calm, Mr. Luckey!



LA CAÍDA DE PSN a nivel mundial como regalo de Año Nuevo, que dejó a los usuarios a dos velas por "problemas de mantenimiento". Sony ya está compensando a los afectados, pero el carbón de Reyes nos lo comimos.



COSPLAYER DEL MES







Illisia Cosplay

KATARINA LEAGUE OF LEGENDS

¿Cómo entraste en el mundo cosplayer? Empecé a interesarme a finales de 2007, pero hasta 2013 no me atreví a hacer completamente mis cosplays. Me encantó la creatividad que envuelve y el proceso de creación, tanto la parte de costura como armaduras y props.

¿Cuál es el cosplay que más te ha costado hacer? Leona Valquiria, de *League of Legends*. Era la primera armadura completa que hacía y no tenía mucha experiencia aún, así que tuve que echarle mucha paciencia. En total me llevó unos cinco meses hasta acabarlo.

¿Qué es lo más incómodo de ser cosplayer? Las pelucas, aunque si llevas una armadura muy grande o pesada y no la has hecho para que encaje a la perfección, puede hacerte rozaduras o heridas.

¿Qué consolas tienes y a qué estás jugando? Ahora mismo tengo la PS4 y la New 3DS, aparte del PC. Y estoy jugando el DLC de *The Witcher*, a *World of Warcraft* y, a veces, a *Heroes of the Storm* o *League of Legends*.

¿Qué es lo mejor y lo peor del este mundillo? Lo mejor, compartir tu arte con personas de todo el mundo y coincidir en la misma pasión. Lo peor son los haters, pero con no hacerles caso, ¡problema resuelto!

¿Cuál será tu próximo cosplay? Estoy trabajando en varios, aunque el más cercano es el de Ciri de *The Witcher*, que espero tener terminado este mes de febrero.

FACEBOOK: Illisia Cosplay **TWITTER:** @IllisiaCosplay

LA POLÉMICA



Oculus Rift por 699 €: ¿es un precio razonable?

Confirmado el precio final del dispositivo de realidad virtual, toca romper la hucha y dirimir si compensa el desembolso.



La nueva tecnología nunca es barata

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

Sí

Cuando se crea una nueva tecnología, raro es el caso en que se lanza a un precio económico. Lejos quedan las 65.000 ptas. de PSone o las 75.000 de PS2 (recordemos que para muchos fue el primer DVD que entró en casa). O el precio de los iPhone, o el lo que cuesta actualizar nuestra tarjeta gráfica al tope de gama. El coste de desarrollar ese hardware, lo tiene que pagar alguien, y suele ser el consumidor. En este caso, además, no es que estemos hablando de un pequeño paso incremental sobre algo que ya existía, sino que es tecnología 100% nueva, que ha requerido un largo proceso de investigación.

Cualquiera que haya probado ya un visor, sabe que, aún con dudas sobre su aplicación a ciertos géneros o cuánto tiempo aguantaremos con uno puesto, realmente es "lo siguiente". Si las 3D sucedieron a las 2D, la RV es el siguiente paso. Estar dentro de los juegos, no ser un mero espectador. Y para lograrlo, hacen falta equipos potentes, capaces de generar esos mundos en 360º alrededor nuestro -y unas gafas para verlos-. Si tienes los 700 euros (y un equipo actualizado), podrás saltar a la RV este mismo año y seguro que lo vas a gozar. Si no es el caso, y tampoco tienes prisa, acabará bajando de precio tanto si es un éxito como si no. Lo han hecho los DVD, los BR, los teléfonos... y esto no va a ser menos. Por ahora hay lista de espera y eso al menos vaticina que interés hay, aún con este precio.

A FAVOR

@Charlieabollo
"Como pasa con cualquier tecnología puntera, al principio los precios son disparatados."

@Samueltaco
"Pagáis 1000 € por un PC, 450 por una consola, 50 por cada juego, ¿y os quejáis? Estáis flipando."

@SantiTR_
"Las he probado y su tecnología lo merece. No marea nada."

@Monchu_Suarez
"Sería incoherente si dijera que la calidad no lo vale cuando tengo un Mac. Es de gama alta; ya rebajarán."



Comienza la era del surrealismo virtual

Por **Gustavo Acero** @Gustarfox

No

"Para vosotros, ricachones" debería ser el eslogan de Oculus "Ritz", y éste su nombre definitivo en honor al elitista hotel madrileño, porque eso mismo será este capricho virtual demasiado alejado de la realidad: un lujo para bolsillos privilegiados dispuestos a apoquinar 741€ por un gadget -gastos de envío incluidos- cien euros más caro en Europa, que encima ascienden a 1.400 si no contamos con un PC mínimamente potente. Sólo las gafas ya cuestan el doble que una PS4 o una Xbox One, algo que a su fundador le parece "obscenamente barato", cuando lo obsceno es prometer un precio estimado de 300€, venderse a una de las mayores multinacionales del mundo, duplicar esa cifra en unos meses y traicionar la confianza de los inversores anónimos que apoyaron el proyecto en Kickstarter antes de que Palmer Luckey se volviera casta. Y dice que no ha venido a ganar dinero con Oculus: pues que borre a Zuckerberg del Facebook y le devuelva los 1.450 millones que le soltó.

No me extraña que encima arremetan contra PlayStation VR por no ser de "gama alta" como justificación ante lo que ya intuyen: que Sony les va a dar por el Oculus conciliando calidad y precio. Y ya que también culpan a Nintendo por manchar la industria de la RV hace veinte años, me quedo con mi Virtual Boy, que me provocará el mismo mareo que este casco de ROBO-cop, pero al menos no al sacar la cartera.

EN CONTRA

@FrankJoestar
"Su tecnología es ambiciosa, pero ¿merece la pena pagar eso por su utilidad? Para mí es un NO rotundo."

@manuel lopezma15
"No creo que mucha gente vaya a comprarla: esto sólo es el boom y será olvidado."

@davirulo365
"Una tecnología aún verde, ya que sigue mareando. Debería ser mejor que esta "gen" y PC, y no lo es."

@bigcan22
"La realidad virtual no se hará un buen hueco así. PS VR liderará la expansión."

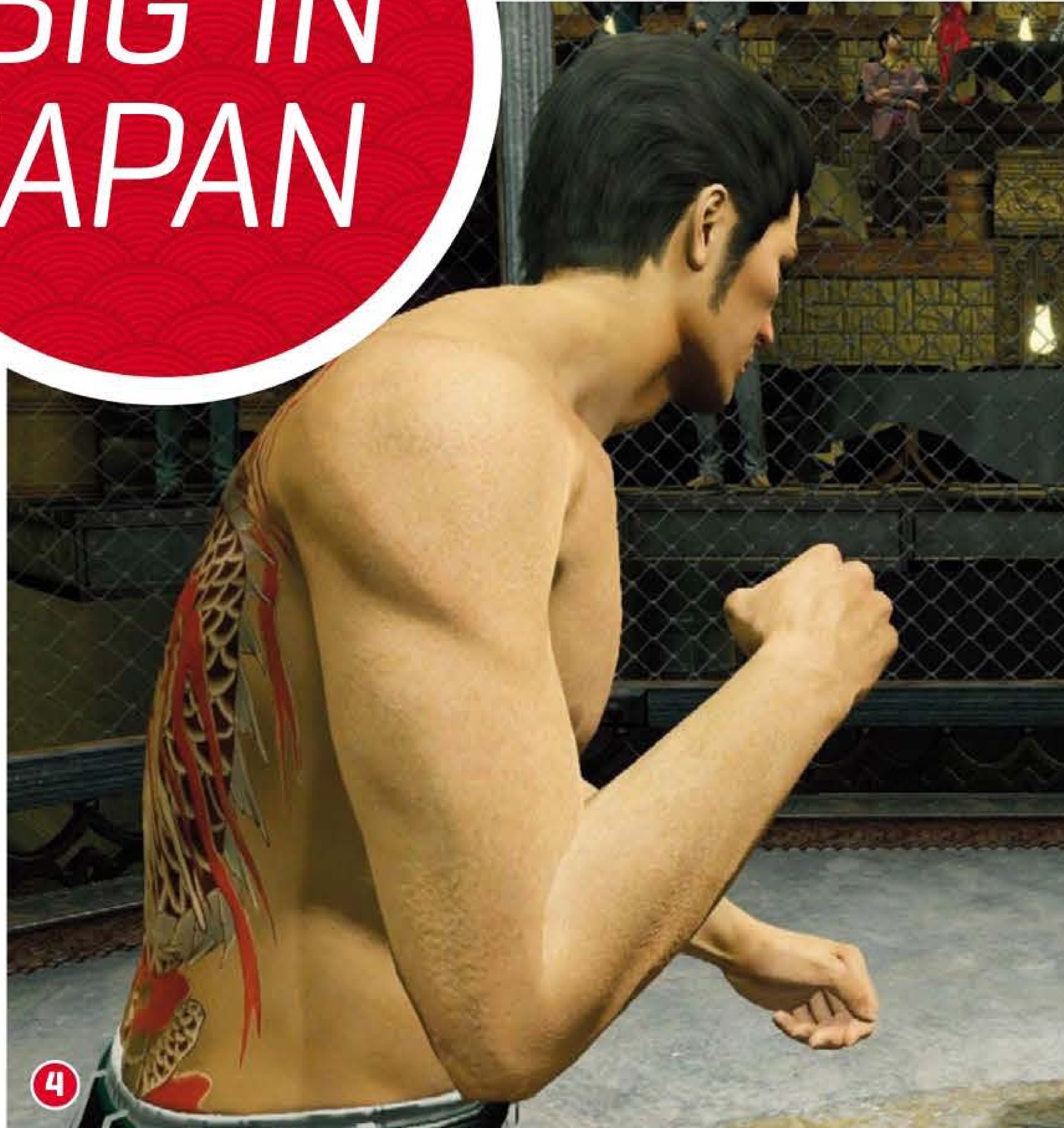
En la encuesta de Twitter ha ganado el **No** con un **91%** de votos. Participa en: @Hobby_Consolas

BIG IN JAPAN









Yakuza Kiwami

UN REGRESO A LOS ORÍGENES... ¡¡¡EXTREMO!!!

PLATAFORMAS
PS4 | PS3

GÉNERO
Aventura de acción/RPG

DESARROLLADOR
SEGA

DISTRIBUIDOR
SEGA

FORMATO / PRECIO
Físico: **desde 46,99 €** (PS4) y **45,99 €** (PS3)

LANZAMIENTO
Ya disponible en Japón

El pasado mes de diciembre se cumplieron 10 años del lanzamiento del primer *Yakuza* en PS2, y para celebrarlo, SEGA acaba de poner a la venta en Japón *Ryu Ga Gotoku Kiwami*, lo que en occidente vendría a llamarse *Yakuza Extreme*.

Se trata de un remake del juego original, el que dio pie a que esta saga se convirtiera en uno de los títulos clave de SEGA en Japón. No se trata de la remasterización que tiempo atrás salió en PS3 y Wii U, sino del "remake definitivo", que no se conforma solo con recuperar la historia original, sino que la amplía y la enriquece con nuevos detalles, al tiempo que le da un repaso importante a gráficos y mecánicas de juego. El punto de partida es el mismo, y nos cuenta la historia de Kazuma Kiryu, un miembro del clan yakuza Tojo, quien tras 10 años a la sombra por un crimen que no cometió, recupera la libertad. Pero nada más salir, las malas noticias se acumulan. Su amiga de la infancia y prometida, Yumi, ha desaparecido. Y no solo eso: también lo ha hecho una indecente cantidad de dinero de su antiguo clan, lo que ha animado al resto de clanes a buscarlo. Las respuestas sobre su paradero las podría tener Haruka, una pequeña huérfana que, por avatares del destino, acaba siendo la protegida de Kiryu.

Revisión ampliada

Kiwami añade un montón de nuevos sistemas de juego y añadidos, como un capítulo nuevo en el que controlamos a Nishiki, el amigo por el que Kiryu va a la cárcel, en el que se explican las razones de sus cambios mientras que el protagonista está en prisión. Y no solo eso, hay muchas más escenas de vídeo y diálogos para cerrar mejor la trama, nuevos minijuegos, nueva música e incluso nuevos sistemas de juego, como "Majima Everywhere", que nos permitirá enfrentarnos a Goro Majima (que en el original tenía poco peso) más a menudo para mejorar nuestro estilo. Además, podremos importar nuestros avances en *Yakuza Zero* para que Kiryu disponga de las habilidades de combate aprendidas en él. Y eso sin mencionar que gráficamente, en PS4, es espectacular...

YAKUZA KIWAMI HA SIDO UN RETO PARA SEGA, PARA DEMOSTRAR QUE PODÍA HACERLO MEJOR QUE EN EL ORIGINAL

Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM



1 El sistema de combate introduce nuevos estilos de lucha y nuevos remates, algunos muy brutales.

2 ***Kiwami* también añade** numerosas escenas de vídeo nuevas y amplía algunas de las antiguas para lograr que la trama sea más comprensible.

3 No faltan nuevos minijuegos e incluso sistemas como Majima Everywhere, que nos permite combatir con Goro en cualquier momento para mejorar a Kazuma.

4 También habrá caras nuevas, como Shinichi Shinohara, un campeón judoka retirado, que visitará Kamurocho y Kiryu hará de guía (incluida visita a un "club de la lucha").

5 Es posible importar la partida de Yakuza Zero para utilizar los estilos y técnicas de lucha ya desbloqueados.

6 Controlar a NIshiki, el amigo de Kiryu, en un capítulo nuevo es uno de los grandes atractivos de *Yakuza Kiwami.*

7 Kiwami está a la venta en PS3 y PS4, pero es en esta última donde técnicamente brilla de verdad.


5


6


7

UNA SAGA QUE VA A MÁS

SEGA también ha anunciado la siguiente entrega numerada, *Yakuza 6*, que llegará en exclusiva a PS4 en otoño de este mismo año (*Kiwami* será el último lanzado en PS3). Este nuevo motor dejará modelos más realistas, efectos de luz y sombra más auténticos y en lo jugable, zonas más abiertas a la exploración (podremos recorrer tejados, saltar entre azoteas, adentrarnos en zonas muy estrechas...). Y, por si fuera poco, tendrá al mítico actor Takeshi Kitano como personaje invitado.







3.000.000

de copias (físicas y digitales) ha vendido Monster Hunter X en Japón en un mes.

Level-5 y Koei unidos por un Yo-kai

Koei Tecmo está produciendo *Yo-kai Sangokushi*, un nuevo *Romance of the Three Kingoms*, que en esta ocasión será un crossover con los personajes más populares del momento en Japón: los Yo-kai de Level-5, que se convertirán en comandantes de distintos ejércitos para unificar el país Sakura. Se pondrá a la venta en 2016.



Super Smash Bros se refuerza

Tras el anuncio de Cloud de *FF VII*, *Super Smash Bros* va a recibir otros dos personajes más: Corrin (de *Fire Emblem*) y Bayonetta. Ambos se unen a los ya disponibles Cloud, Ryu y Roy, y de todos ellos habrá amiibo... aunque por ahora solo se ha desvelado el diseño final de estos dos últimos.

Aquí TOKIO



Ys VIII: Lacrimosa of Dana

Falcom ha confirmado que la nueva entrega de esta veterana saga llegará a PS4 y Vita en verano. Su ambientación recuperará la Grecia clásica (tras un naufragio quedaremos atrapados en la isla de las sirenas). Un equipo de 3 con acciones conjuntas, duelos más ágiles y saltos son algunas de sus novedades.



Jikkyou Powerful Pro Baseball 2016 por partida doble

Que Konami no iba a dejar de lado las consolas -al menos por el momento- es algo que la compañía anunció hace tiempo y prueba es este juego de béisbol "chibi", que llegará por partida doble en 2016 a PS4, PS3 y Vita. La versión *Success* será Free 2 Play (y distinta).

5 millones de FF Brave Exvius

En apenas dos meses y medio, *Final Fantasy Brave Exvius*, el juego Free to Play de IOs y Android con micropagos (como tickets para realizar invocaciones), ha superado la barrera de los 5 millones de descargas. Un caso más de un fenómeno imparable: y es que, en Japón, hoy en día, los que mandan son los móviles...





Sengoku Basara se vuelve más real

Con el apellido *Sanada Yukimira-den*, la nueva entrega del juego de acción de Capcom al estilo *Dynasty Warriors*, *Sengoku Basara*, seguirá la dramática historia del legendario militar que da nombre al título, un experto con la lanza cuyas gestas siguen aún hoy día muy vivas en Japón. Llegará en verano a PS3 y PS4.



16.000.000

copias de la serie Tales of de Bandai Namco ya se han distribuido en todo el mundo.



Por
Christophe Kagotani
Corresponsal en Tokio

Darius… y otros clásicos que vuelven

Escribo este texto mientras observo cómo Steam instala *Dariusburst Chronicle Saviours.* Ya tengo el juego en mi PS Vita, pues siempre he pensado que este tipo de títulos encaja perfectamente en la ancha pantalla de esta portátil, además de poder enfrentarme a oleadas alienígenas en cualquier sitio en el que esté, siempre que quiera. Y aun así, he decidido adquirir también la versión de PC, porque tengo intención de hacerme con uno de esos monitores ultra anchos tan tentadores, en concreto uno de 34 pulgadas en formato 21:9.

Un arcade clásico

Seguramente muy pocos de vosotros disfrutasteis del arcade original de *Darius*, hace mucho tiempo, en la época dorada de las máquinas recreativas. Fue una experiencia única, construida sobre tres monitores CTR colocados juntos mediante un complejo sistema de proyección, que daba como resultado una gran pantalla triple. Además, la cabina de la recreativa incluía una especie de sofá que venía acompañado de un altavoz especial, del cual salían sonidos graves y retumbantes. Era sin duda una experiencia apasionante y como ninguna otra, al menos en aquella época. Si no lo experimentasteis de esta manera, podríais considerar que es un matamarcianos de desarrollo lateral muy simple y muy... estándar. La verdad es que, a pesar del encanto de los peces robóticos enemigos, sería difícil compararlo con algo como *Ikaruga* o incluso *Raiden*, que son juegos que trajeron consigo sistemas jugables distintos y únicos en el género. En ese sentido, a día de hoy algunos podrían sentirse decepcionados con *Darius*, porque en los catálogos retro digitales podéis encontrar muchos otros matamarcianos de gran calidad. ¿Habéis probado alguna vez *R-Type*? ¿*Thunder Force IV*? ¿*Last Resort*? Y muchos, muchos más (podríamos mencionar todos los juegos del género para PC Engine).

El blog de Kagotani



Dariusburst

Nunca esperé que Taito lanzase un nuevo *Darius*, especialmente en recreativa, ya que la mayoría de miembros principales del equipo se habían ido. Pero lo hicieron con *Dariusburst*, e incluso recuperaron la icónica pantalla super ancha y los efectos de sonido retumbantes. ¿Pero cómo de bueno era? La verdad es que era un *Darius* bastante simple, con unos gráficos y polígonos muy básicos, e incluso el viejo *G-Darius* llegaba a ser más carismático en ocasiones. Aun así, el juego era bueno, un buen *Darius*. Así que no me lo pensé mucho y me hice con la versión de PSP que salió en fechas similares. Pude ver que ciertamente la ancha pantalla de la PSP encajaba muy bien con este juego en concreto. Una vez más, me di por satisfecho y pensé que era una locura eventual de Taito, que no volverían a hacer algo parecido. ¿Cómo podrían? No es el tipo de juego que venda millones de copias, ni siquiera cien mil. Ni siquiera me lo imagino en los tops semanales de ventas de Famitsu.

Pero lo han hecho. Esta nueva versión acaba de salir para PS Vita, PS4 y PC (Steam), pero sentí que tenía que adquirirlo para Vita por su formato de pantalla y su portabilidad. Lo siguiente era hacerme con él en PC para aprovechar el nuevo monitor ultra ancho que voy a tener. Aún tengo que pensar más en ello para forjarme una opinión, pero ahora mismo sin duda me inclino por desear más revivals de este tipo, y no sólo en el género matamarcianos. Siempre que estén bien realizados, claro, y no como el remaster de *Leynos*. Espero que más iniciativas como *Dariusburst Chronicle Saviours* puedan crear un mercado viable para que más compañías japonesas se involucren. Puede que ocurra tal como se explicó en un reciente evento en Akihabara, donde ciertos estudios expresaron su intención de adaptar más juegos de este tipo a plataformas como Steam. Y ahora, que alguien me dé un remaster de *Thunder Force IV*... ¿por favor? ■

LAS PANTALLAS DE LAS PORTÁTILES DE SONY Y DE LOS MONITORES 21:9 SON IDEALES PARA JUGAR A DARIUSBURST

Por **Álvaro Alonso** @alvaroalone_so



TOM CLANCY'S THE DIVISION

DISPAROS Y ROL EN LA GRAN MANZANA

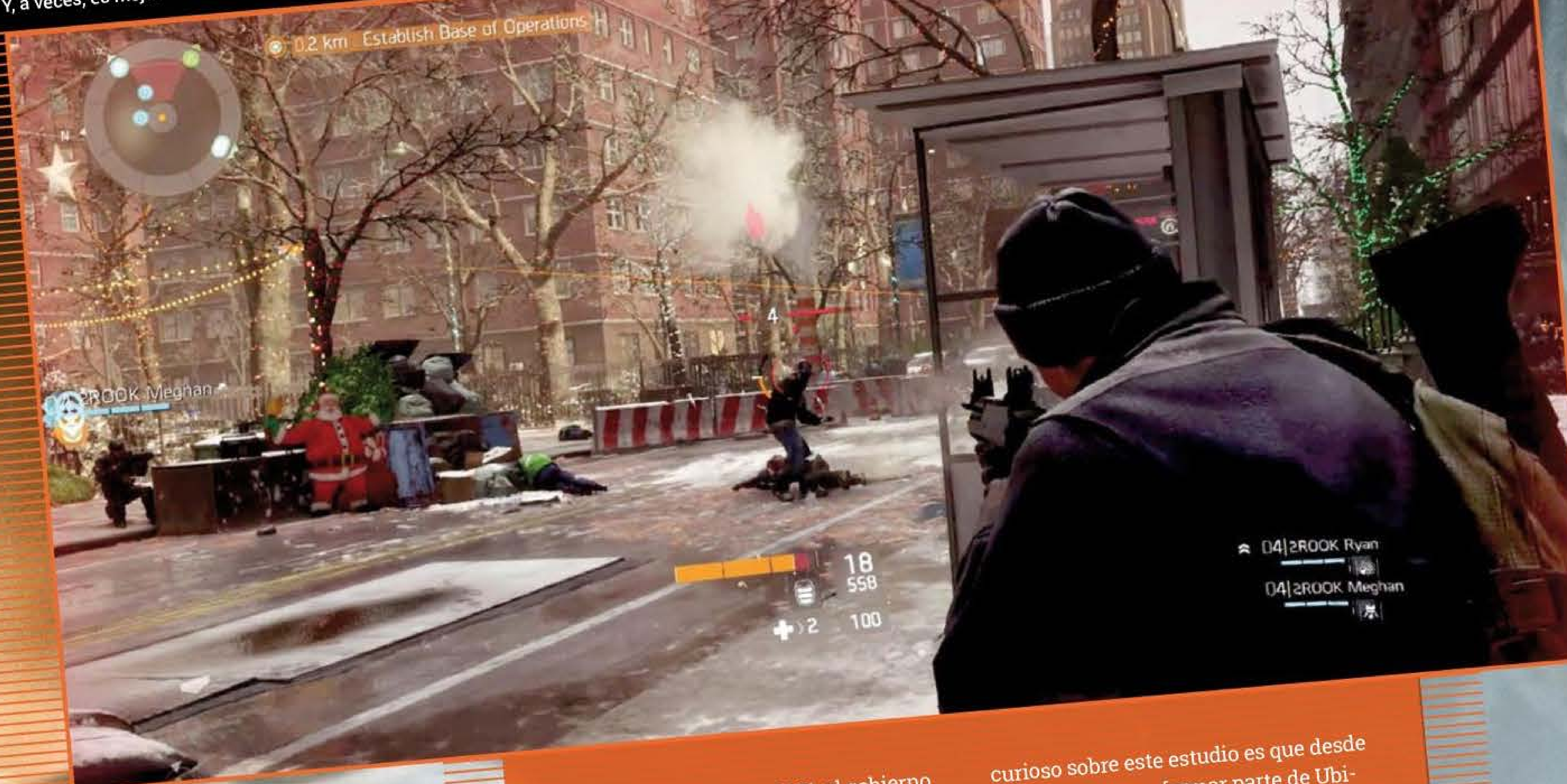
Ubisoft se desmarca de asesinos y hackers con una apuesta de lo más arriesgada: elementos RPG, tiroteos, un alto componente online y una Nueva York que se ha ido al garete. ¿Tienen los agentes de *The Division* lo que hay que tener para triunfar?





PS4 - XO - PC
Shooter/RPG
Ubisoft
8 de marzo
NEW YORK MOVING

Nos toparemos con distintas situaciones al recorrer la ciudad. Y, a veces, es mejor darse la vuelta...



En el año 2001, el gobierno de los Estados Unidos llevó a cabo una simulación para determinar la gravedad de los daños en caso de que se produjese un ataque bioterrorista. Los resultados fueron rotundos: el caos reinaría en las calles, miles de personas morirían víctimas de la pandemia y la sociedad se desplomaría por completo. El mundo, tal y como lo conocemos, dejaría de existir.

Once años más tarde, en el verano de 2012, una idea germinó en el núcleo de Ubisoft Massive, uno de los estudios subsidiarios de la compañía francesa: ¿qué pasaría si existiese una división secreta dedicada a entrenar individuos ante situaciones de peligro biológico? ¿Qué pasaría si la simulación del gobierno americano se equivocase... y hubiese esperanza para la humanidad? *Tom Clancy's The Division* acababa de nacer.

De Suecia a Nueva York

Avanzamos en el tiempo unos años, hasta el E3 2013 y la conferencia de Ubisoft, donde el juego se presentó de forma oficial con un tráiler gameplay que dejó con la boca abierta hasta al más pintado... y con eso nos referimos a Hideo Kojima, que se deshizo en elogios y aseguró que, tras contemplarlo, sentía que necesitaba trabajar (aún) más duro. Este tráiler, sin embargo, se ha terminado convirtiendo en una espada de doble filo... pero sobre eso hablaremos más adelante.

El equipo detrás de *The Division*, Ubisoft Massive, se encuentra afincado en la fría ciudad de Malmö, y hasta allí viajamos para comprobar cómo avanza el desarrollo de la aventura y echar nuestras primeras partidas (¡faltaría más!). Pero lo curioso sobre este estudio es que desde que empezaron a formar parte de Ubisoft, sólo habían colaborado en el desarrollo de títulos como *Assassin's Creed: Revelations* o *Far Cry 3*. Sin embargo, y si nos remontamos a sus orígenes como Massive Entertainment, encontramos raíces "PCeras" y juegos de estrategia: a ellos les debemos las sagas *Ground Control* y *World in Conflict*. Visto así, no es de extrañar que Ubisoft les haya cedido control total sobre una nueva IP que, además, lleva el nombre de Tom Clancy por delante. Y es que aunque el maestro ya no esté entre nosotros, se atisba en el guión su suspense y sus intrigas militares. Pero, ¿qué es exactamente *The Division*? Y más importante aún: ¿qué lo convierte en una apuesta tan arriesgada?

Infección con conexión

A la hora de definirlo, sus creadores siempre han utilizado tres claves: online, mundo abierto y RPG. La primera nos lleva a la actual tendencia multijugador (con conexión a Internet permanente) y a un mundo virtual en el que es habitual cruzarse con otros usuarios, con los que forjar nuevas amistades o enemistades. La segunda es una llamada a la libertad de acción, en una ciudad real que ha sido víctima de un problema que nos encantaría poder calificar de irreal. Y por último nos encontramos con la más importante de las claves: RPG. Y es que, antes que ser un juego de disparos, *The Division* es un juego de rol. La acción se resuelve con tiroteos en tiempo real, sí, pero nuestro nivel, armas y equipo tienen un peso infinitamente superior sobre la balanza que determina el resultado de cada encuentro con saqueadores o enfrentamientos contra otros jugadores. >







NEW YORK, NEW YORK, NEW YORK...

La ciudad de Nueva York es el escenario principal de *Tom Clancy's The Division*, concretamente una buena parte de la isla de Manhattan. Veremos y visitaremos lugares tan míticos como el Madison Square Garden o el edificio Empire State, y sus creadores presumen de haber recreado con todo lujo de detalle cada punto de la Gran Manzana: si hay una tienda de ropa en la esquina entre la 23 y la Séptima Avenida, también la veremos en *The Division*... aunque estará bastante más perjudicada debido a la situación de la ciudad.

EL DESTINO DE LA DIVISIÓN

Los más avispados se habrán percatado al leer la coletilla "shooter con elementos RPG en mundo abierto" de que *The Division* sigue a pies juntilllas la fórmula *Destiny*, el gran proyecto de Bungie. Vamos a ver en qué aspectos coinciden y, al mismo tiempo, qué los hace diferentes.





Los tiroteos son la base central del combate en ambos juegos, la principal diferencia es que en *Destiny* se desarrollan en primera persona, mientras que en *The Division* lo hacen en tercera. Además, *The Division* usa un sistema de coberturas muy similar al de *Watch Dogs*, pero eso no significa que podamos sobrevivir a los combates permaneciendo parapetados. Los enemigos nos bombardearán con granadas a menudo, y la mejor táctica en esas situaciones es... ¡rodar!





Ambos títulos se sostienen sobre un núcleo rolero. Esto significa que, por muy hábiles que seamos con el gatillo, la mayor diferencia la marcan nuestro nivel, las habilidades que hayamos adquirido y la calidad de nuestras armas y armaduras. Los dos juegos son muy similares y utilizan un código de color para representar la rareza de los objetos (blanco para los comunes, verde para los raros, morado para los legendarios...), aunque *The Division* es un pelín "más RPG".





Ambos juegos presentan mundos compartidos, es decir, nos encontraremos a menudo con otros jugadores. Esto los convierte en pseudo-MMOs y nos invita (o incluso obliga) a comunicarnos con otros usuarios y jugar en equipo. En el caso de *Destiny*, los grupos admiten un máximo de tres jugadores (excepto en las Incursiones), mientras que en *The Division* se componen de cuatro agentes y un dron controlado vía tablet a través de la app.

ONLINE, MUNDO ABIERTO Y RPG SON LOS PILARES SOBRE LOS QUE SE SOSTIENE *THE DIVISION*



Si veis una circunferencia de color rojo, significa que se acerca una granada y es hora de salir rodando.

> Llegados a este punto, el riesgo es evidente: son conceptos dispares que no es habitual ver en un mismo producto... y aun sí, no son los primeros que se atreven a intentarlo. "Es como *Destiny*" fue el primer pensamiento que nos vino a la cabeza cuando nos pusimos a los mandos, y es que *The Division* comparte un buen número de elementos con el juego de Bungie; desde las ya mencionadas claves, hasta pequeños detalles como el esquema de control, reminiscente de nuestras aventuras espaciales en el universo creado por los padres de *Halo*. Pero a medida que nos adentramos en las calles infectadas de Nueva York, fuimos descubriendo que donde *Destiny* fracasó, *The Division* ha encontrado la cura.

Honrando a Tom Clancy

Porque sin lugar a dudas, una de sus mayores fortalezas es su historia y cómo se desarrolla. Cada misión de la trama principal (dividida en tres ramas que convergen al final) nos deja con ganas de más, de descubrir quién ha causado esta pandemia y los motivos tras el ataque. Con nuestras acciones sentimos que estamos afectando y ayudando a que el mundo evolucione, una sensación que escapa a la gran mayoría de MMOs. Por ejemplo, al rescatar personal sanitario durante las misiones, después los veremos en la base; son pequeños detalles que ayudan a que nos sintamos parte de ese mundo.

Otro de los aspectos que consiguen que nos sumerjamos de lleno en la historia es la excepcional ambientación de la ciudad: es la enésima vez que visitamos la Gran Manzana en un videojuego, y desde luego no es la primera que lo hacemos siendo ésta víctima de una infección, pero jamás lo habíamos hecho bajo un enfoque realista. Porque aquí no hay zombis o mutantes: sólo hay caos, coches en llamas, escaparates destrozados, animales salvajes, civiles desesperados por encontrar algo que llevarse a la boca y pilas de cadáveres. En resumen, a pesar de ser un título centrado en la experiencia online, todo apunta a que también satisfará al jugador que busca sentarse en su sillón para disfrutar de una historia a la altura y sin complicaciones. Nuestro papel como agentes de *The Division* nos lleva a luchar contra aquellos que tratan de sacar partido de la situación: desde rateros de calle hasta bandas de saqueadores organizadas y fuertemente armadas.

Hay gran variedad de enemigos, no tanto en lo visual como en lo que a comportamientos se refiere. Por ejemplo, los saqueadores actúan como el típico "enemigo mosquito": sencillos de derrotar por separado, pero desafiantes cuando atacan en grupo (que dicho sea de paso, suele ser bastante habitual). También encontramos granaderos, rivales que nos obligan a estar siempre alerta y en movimiento. Y al final de algunas misiones nos veremos las caras con enemigos que actúan cómo jefes finales, y suelen ir fuertemente protegidos de los pies a la cabeza y armados con herramientas de alto poder destructivo, como lanzallamas.

Realismo con sabor a RPG

El problema de haber hecho del rol el núcleo de la base jugable es que el realismo del que hablábamos hace un momento choca con la forma en que se desarrollan los enfrentamientos; resulta extraño ver cómo un simple carterista es capaz de aguantar varios disparos a la cabeza sin apenas inmutarse. Pero, insistimos, es cuestión de perspectiva: aunque a primera vista parezca un shooter al uso, se >

POR FIN, UN JUEGO ONLINE CONTARÁ CON UNA **CAMPAÑA A LA ALTURA**





No todo son piezas de protección: las mochilas nos permiten cargar con más objetos y con las máscaras antigás podemos acceder a nuevas zonas.



Hay infinidad de coleccionables, algunos tan curiosos como estas grabaciones holográficas.

LA BASE DE OPERACIONES

La BDO (Base De Operaciones) es el lugar en el que aceptamos misiones, compramos objetos, nos aprovisionamos...



Una de las primeras misiones nos lleva a salvar la base de un asalto enemigo. Desde ese momento se convertirá en nuestro "hogar", aunque al principio las condiciones del edificio serán lamentables...



En su interior encontramos tres alas: medicina, seguridad y tecnología. Cada una tiene su propia rama de misiones de historia, que a su vez nos recompensan con habilidades relacionadas con esa sección.



A medida que completemos misiones de cada ala, veremos cómo las condiciones mejoran notablemente (nuevo equipo médico, por ejemplo). Esto, a su vez, repercute en el estado de ánimo de los inquilinos.

AGENTES DE LA SALVACIÓN

Nuestro personaje pertenece a la División, una organización secreta de agentes entrenados para hacer frente a situaciones de peligro biológico.



CREACIÓN

Al empezar la partida escogemos el aspecto físico de nuestro personaje. Las opciones de personalización son algo limitadas, pero cumplen su cometido.



CLASES

No existen las clases en *The Division*; las habilidades que asignamos determinan el estilo de juego, pero podemos cambiarlas en cualquier momento.



PNJS

A lo largo de la historia también conoceremos a otros agentes y personajes de gran importancia, como Ray Benitez, el encargado del ala de seguridad.

Al principio es mejor evitar la Zona Oscura; en su interior aguardan los enemigos más complicados de toda la aventura.

La salud se regenera por bloques, así que hay que acudir a objetos de recuperación para devolverla al 100%.

GADGETS BAJO LA MANGA

Las habilidades definen a nuestro agente y están relacionadas con cada una de las alas de la base de operaciones.



Ala médica: se trata de la rama de habilidades centrada en la recuperación de salud, curación de estados alterados y potenciación momentánea de estadísticas.



Ala de seguridad: habilidades enfocadas a la protección del grupo, como escudos y barricadas portátiles que aumentan nuestra resistencia al daño en las refriegas.



Ala de tecnología: aquí encontramos gadgets de todo tipo, como torretas autónomas o granadas inteligentes, pensadas para causar el máximo daño en combate.



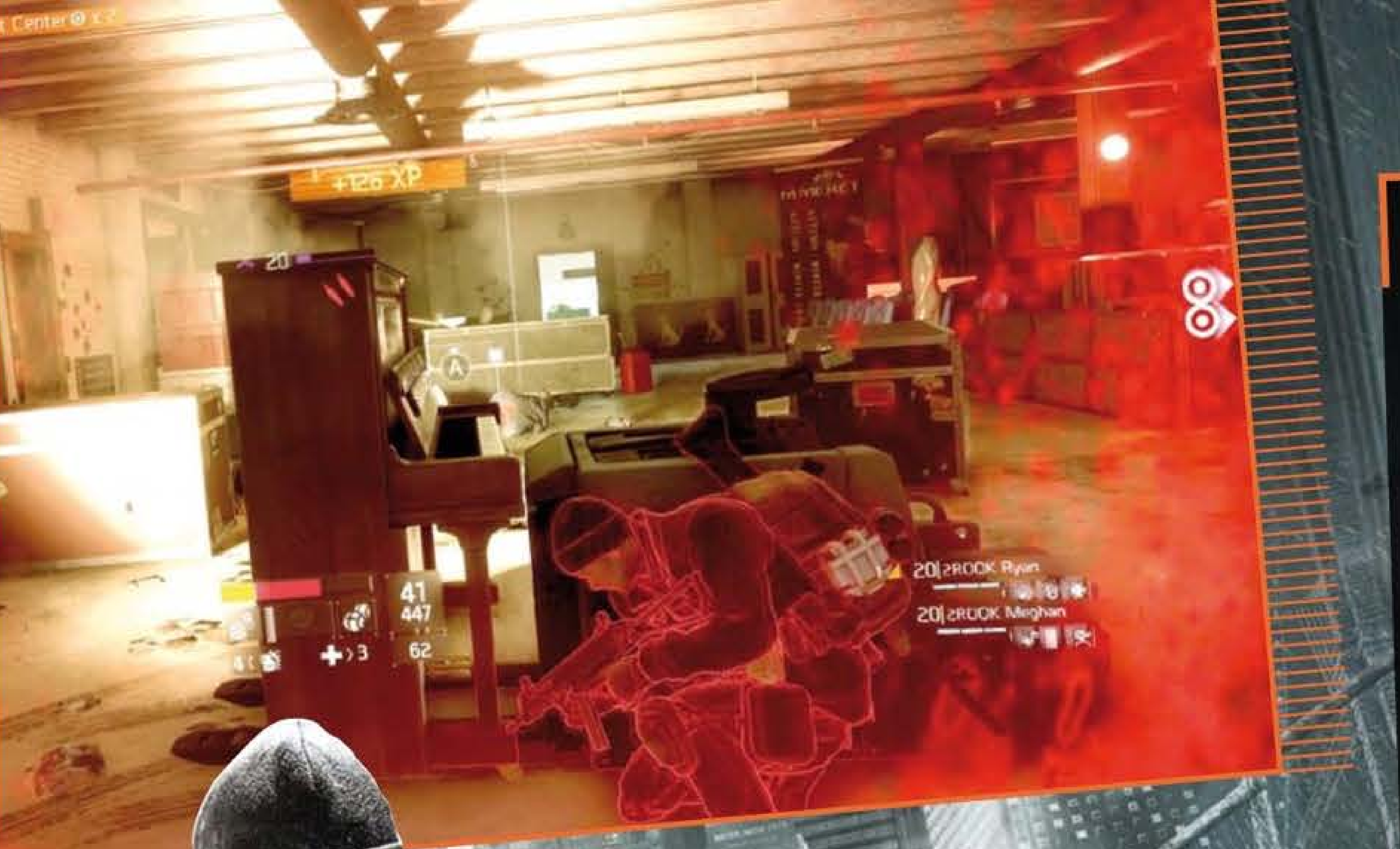
También es posible personalizar las armas con mejoras que aumentan sus parámetros.

> trata de un RPG, y como tal, subir de nivel y equipar mejores objetos supone un cambio drástico. Nosotros tuvimos la oportunidad de probar tanto un personaje "recién salido del horno" como uno curtido en mil batallas, y los cambios en los enfrentamientos eran evidentes desde el minuto uno: el retroceso del arma había desaparecido casi por completo, disponíamos de habilidades letales y los enemigos que antes nos obligaban a vaciar un cargador, ahora morían de un disparo en la cabeza. Esta sensación de progreso será la principal culpable de mantenernos pegados a la pantalla sin pestañear.

Salvemos Nueva York

Como comentábamos al principio, que el primer tráiler de *The Division* crease tanta expectación ha terminado jugando en su contra, especialmente porque desde su punto de vista técnico, resultaba difícil de creer (más aún en consolas). Nosotros jugamos a la versión de Xbox One y... tenemos dos noticias: la mala es que, como sospechábamos, el apartado gráfico no está al nivel de lo mostrado en el E3 2013. La buena, sin embargo, es que aun así nos ha sorprendido muy gratamente y destaca en muchos aspectos, como la recreación de Nueva York, la gran cantidad de elementos destructibles, las tormentas de nieve... Por desgracia, esto trae otro problema, y es que semejante carga gráfica hace que el framerate caiga en picado en momentos especialmente intensos, como los tiroteos con aglomeraciones de jugadores, enemigos y explosiones. Pero no hay que olvidar que aún quedan varios meses por delante y hay margen de mejora en este y otros muchos aspectos.

Han sido tres largos años que culminarán el 8 de marzo, momento en que la obra de Ubisoft Masive llegará a las tiendas. Pero antes, algunos afortunados podrán participar en la beta cerrada, que acaba de arrancar. Y aunque el camino llegue a su fin, también será el inicio de un nuevo viaje: el estudio afronta la complicada tarea de mantener viva la comunidad, y para conseguirlo han empezado prometiendo contenido descargable totalmente gratuito. Eso es empezar con buen pie. Nosotros, de entre todas las sensaciones que consiguió transmitirnos en esta toma de contacto, nos quedamos sólo con una, quizás la más importante: ardemos en deseos de volver a echarle el guante. ■



LA PROFUNDA **OSCURIDAD**

La Zona Oscura es la parte de Manhattan en la que se desarrollan los enfrentamientos PvP (Jugador contra Jugador).



Se trata de una zona vallada debido al elevado nivel de infección, así que actúa como una suerte de escenario independiente, justo en el centro de la ciudad. Una vez dentro, se activa el "fuego amigo".



En su interior encontramos los objetos más poderosos, pero para sacarlos es necesario solicitar una extracción y descontaminarlos. Si morimos, los dejaremos caer y cualquier jugador podrá recogerlos.



Los agentes que ataquen a otros pasan a ser considerados "renegados", lo que coloca sobre su cabeza una recompensa en función de la maldad de sus actos. Y el jugador que los elimina, se hace con ella.



Todo esto provoca situaciones de lo más interesantes, como traiciones entre jugadores de un mismo equipo o alianzas inesperadas. Además, la Zona Oscura esconde algún que otro secreto...

AUNQUE NO ESTÉ AL NIVEL DE LO QUE SE VIO EN 2013, *THE DIVISION* PRESUMIRÁ DE UN **GRAN ACABADO**

Por **Borja Abadíe** @BorjaAbadie

2016 El año de un nuevo ESTALLIDO ZOMBI

Pensábamos que el brote del virus zombi había sido sofocado y que no quedaban más cerebros que comernos, pero llega 2016 y nos demuestra que los zombis están más en forma que nunca.

Dying Light The Following

COMPAÑÍA Techland **FECHA DE LANZAMIENTO** 9 de febrero **GÉNERO** Shooter

Una de las sorpresas del pasado año vuelve a PS4, Xbox One y PC con una expansión gigantesca que mantendrá a sus millones de jugadores enganchados al mando como zombis a un cerebro fresco. Para hacernos con la preciada expansión podremos comprarla sin más (el juego original es necesario), pillar el season pass de turno o la Enhanced Edition, una edición del juego original con mejoras de rendimiento más la expansión y que sale a la venta al mismo tiempo que la expansión, el próximo 9 de febrero.

Conduciendo al origen del virus

La expansión incluye un nuevo área que nos permitirá, por primera vez, salir de la zona de cuarentena y explorar una región con un tamaño igual a todos los mapas del juego original juntos. Casi nada.

Claro, que para movernos por tan gigantesca zona vamos a necesitar un vehículo, la gran novedad de esta expansión. Los coches disponibles serán "boogies", esos bicharracos con ruedas enormes perfectos para desplazarnos por entornos arenosos. Habrá un nuevo árbol de habilidades específico para la conducción y podremos tunear nuestro coche para dejarlo bonito pero, sobre todo, mortífero. Y es que podremos ponerle todo tipo de armas, muy al estilo de lo que vimos en el reciente *Mad Max*.

Además, la nueva historia nos llevará a conocer a una especie de secta que campa a sus anchas tras la zona de cuarentena. Para descubrir todos sus secretos tendremos que ganarnos la confianza de sus cabecillas mediante un sistema de confianza que mejoraremos según vayamos completando misiones y tomando decisiones.

Techland también incluirá un sistema de recompensas basado en desafíos diarios, de la comunidad y comunes, que nos permitirán conseguir mejor equipo y mayor cantidad de experiencia. Si a todas estas nuevas posibilidades le añadimos el explosivo cóctel del original, que mezclaba parkour, zombis, rol y acción en primera persona, tenemos a uno de los grandes de los inicios de 2016.

EDICIÓN MEJORADA

Incluye todos los DLC's aparecidos, la expansión *The Following*, el modo "Be the zombie" y mejoras en el rendimiento gráfico.













LA EXPANSIÓN INCLUIRÁ NUEVO MAPEADO Y VEHÍCULOS

1 Incluirá un nuevo mapeado en los alrededores de la zona de cuarentena.

2 Conducir vehículos será la gran novedad. Podremos mejorarlos y tunearlos a nuestro gusto.

3 Kyle Crane volverá a ser el protagonista de la nueva historia, en la que tendremos que revelar los misterios de una secta.

4 Tranquilos, que también habrá cooperativo.

5 Y toda la acción y el parkour del original.

Umbrella Corps

COMPAÑÍA Capcom **FECHA** Principios 2016 **GÉNERO** Shooter multijugador

La moda de los shooters multijugador no para de crecer. Ahora es *Resident Evil* el que se une a la fiesta con este spin-off de la saga principal que, os avisamos de antemano, no contará con modo campaña de ninguna clase. El juego estará ambientado en 2015, dos años después de *Resident Evil 6*, mostrando una cruenta batalla entre varias corporaciones para hacerse con los secretos de la extinta Umbrella. ¿Y dónde están esos secretos? Sí, lo habéis adivinado, en escenarios o arenas multijugador plagados de zombis.

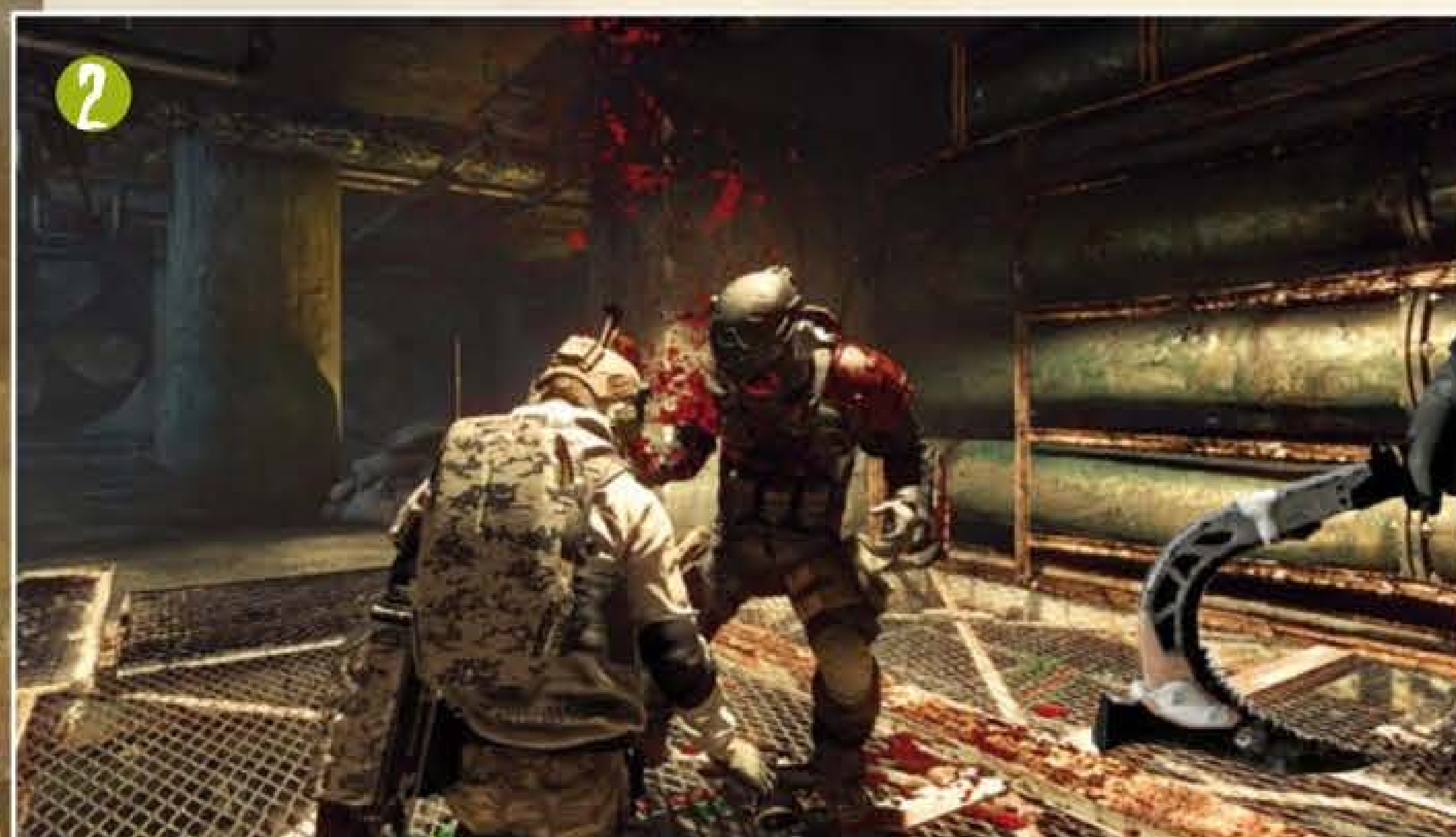
Bajo el paraguas zombi

Para acabar con nuestros rivales podremos usar una perspectiva en primera o en tercera persona. Podremos escoger entre tres clases de soldado: asalto, cuerpo a cuerpo y táctico. Cada uno contará con sus propias armas, pero todos compartirán el "zombie brainer", una herramienta que nos servirá para acabar con nuestros enemigos de un solo golpe, para agarrar a los zombis que pululan por los escenarios y para escalar determinadas zonas del mapeado. El sistema de coberturas, que destacará con un halo azul y una línea sobre el suelo los objetos sobre los que podemos cubrirnos, será una de las bases jugables de los enfrentamientos. Tanto protagonismo tendrán, que nos parece que la forma lógica de jugarlo será en tercera persona.

Lo que no nos queda tan claro es el grado de presencia de la saga *Resident Evil* en este spin-off. No veremos a ninguno de los rostros conocidos de la saga, no habrá historia y hasta la presencia de los zombis durante las partidas parece más testimonial que crucial. Podríamos estar hablando de cualquier otra IP, por lo tanto, pero eso no significa que no despierte nuestro "hype".



SERÁ UN SPIN-OFF DE *RESIDENT EVIL* EN FORMA DE SHOOTER MULTIJUGADOR







1 El sistema de coberturas será el verdadero protagonista de los combates multijugador de *Umbrella Corps*.
2 El "zombie brainer" será el arma cuerpo a cuerpo definitiva e incluso nos servirá para escalar por los escenarios.
3 La lucha será por hacernos con los secretos de la desaparecida Umbrella.
4 El protagonismo de los zombis será menor que en otras entregas de la saga.

Resident Evil 2 Remake

COMPAÑÍA Capcom **FECHA** Sin confirmar **GÉNERO** Survival horror

Lo único que sabemos, y ya da para mucha polémica, es que el juego será un remake del *RE 2* original y no un "simple" port del juego en HD, como ha confirmado la propia Capcom, que está diseñando el juego desde cero, como con una nueva entrega.



Resident Evil 7

COMPAÑÍA Capcom **FECHA** Por confirmar **GÉNERO** Terror

No es ningún secreto que uno de los equipos de desarrollo más importantes de Capcom, el responsable de la soberbia demo técnica *Kitchen* (para PS VR) trabaja ya en lo que podría ser la siguiente entrega de *Resident Evil*. ¿Lo veremos en el E3?

KITCHEN
Tech Demo For Morpheus

DayZ

COMPAÑÍA Bohemia Interactive **FECHA** Enero-marzo **GÉNERO** Shooter masivo online

Cuando una versión alpha de un juego, creado inicialmente como mod de *Arma II*, vende 3 millones de copias, es que algo bueno tiene que tener. Seguramente se deba a su atractiva y casi infalible propuesta de juego: un mundo abierto plagado de zombis mezclado con mecánicas de supervivencia.

Saqueando en el horror zombi

Empezaremos nuestra historia en este holocausto zombi a la soviética casi sin ítems y tendremos que buscarnos las castañas saqueando los escenarios en un gigantesco mapeado de 225 kilómetros cuadrados.

Nuestro héroe no sobrevivirá si no le proporcionamos agua, comida y los utensilios necesarios para curar sus heridas y para hacer frente a las hordas de zombis o a los otros jugadores. Sí, porque también habrá otros jugadores en nuestro mundo de juego, con los que podremos interactuar, negociar, cooperar o asesinar, si es lo que queremos. Llegará primero a Xbox One entre enero y marzo como parte del programa Xbox Game Preview y más adelante a PS4. ■





1 Un gigantesco mundo abierto de juego masivo online es la interesante propuesta de *DayZ*.

2 Aunque las armas de fuego serán muy necesarias también habrá que buscar agua, comida, vendas, medicinas, etc...

3 El saqueo de cada rincón del mapa será clave para sobrevivir.





H1Z1

COMPAÑÍA Daybreak Game Company **FECHA** sin confirmar **GÉNERO** Shooter online

Con un desarrollo que está siendo polémico cuanto menos y tras pasar de las manos de Sony Online a Daybreak, *H1Z1*, el juego multijugador masivo online de supervivencia en un brote zombi, parece que avanza hacia su lanzamiento en PS4.

Pura supervivencia

Para sobrevivir en esta infectada Norteamérica rural tendremos que buscar recursos, enfrentarnos a otros supervivientes y estar siempre atentos con los peligrosos zombis.

El sistema de creación de objetos y de refugios, junto con la necesaria colaboración entre los jugadores parecen ser las grandes bazas que diferencian a *H1Z1* de la competencia. Cuándo lo veremos en nuestras PS4 y si llegará sin los múltiples bugs que están sufriendo los jugadores de PC son dos preguntas sin respuesta, al menos por el momento. ■









1 Las armas cuerpo a cuerpo serán las protagonistas de los combates.

2 La cooperación con el resto de jugadores será fundamental para sobrevivir a las hordas de zombis.

3 Saquear en lugares terroríficos "no mola" pero necesitaremos los recursos.

Overkill's The Walking Dead

> COMPAÑÍA Overkill **> FECHA DE LANZAMIENTO** 2016 **> GÉNERO** Shooter

Overkill, la desarrolladora creadora de *PayDay* está preparando, junto con la yuda de Kirkman (creador de los cómics) un shooter ambientado en el universo de *The Walking Dead*. El juego llegará a PC, PS4 y Xbox One en su versión convencional en 2016 pero, como la compañía forma parte de StarBreeze y los suecos también están creando su propio casco de realidad virtual, también han realizado una demo técnica del juego para usar con las gafas de RV. En ella vamos por un hospital en una silla de ruedas disparando a todo lo que se mueve en plan shooter "sobre raíles".

Cooperar es el camin...ante

La demo de RV está chula, pero el juego "normal" será mucho más grande. La trama será completamente nueva, se desarrollará en Washington D.C. e incluso veremos caras conocidas de los cómics. La base jugable será la de cualquier otro shooter cooperativo, pero también tendrá elementos de survival horror y sigilo y sus creadores prometen que lo importante serán las habilidades de los personajes y las armas.

Gracias a la experiencia adquirida con *PayDay2*, Overkill asegura que apostarán por la rejugabilidad, por ofrecer un arsenal variado y completo y por mezclar distintas mecánicas de juego más allá de los tiroteos. Aún no han confirmado el número de jugadores que podrán disfrutar de su nueva aventura, pero todo apunta a que serán entre 4 y 6 jugadores al mismo tiempo.

La cooperación, como en *PayDay*, no siempre saldrá como queremos y las traiciones y demás perrerías estarán a la orden del día. Incluso no han descartado que podamos jugar como zombis. Desde luego, este podría convertirse, por fin, en el shooter que la saga de Kirkman se merece. ■





SERÁ UN SHOOTER COOPERATIVO DE LOS CREADORES DE *PAYDAY2*





1 En la demo técnica para el casco de RV de StarBreeze avanzamos en una silla de ruedas disparando como en un shooter "sobre raíles".

2 La cooperación entre los jugadores será vital, así como la búsqueda de recursos por los escenarios.

3 Nuestros compañeros nos ayudarán, siempre y cuando no quieran traicionarnos y dejar que nos coman vivos.

4 La ambientación de la demo VR era terrorífica, al igual que el tétrico aspecto de Washington en el juego "normal".

The Walking Dead Michonne & Season 3

> COMPAÑÍA Telltale Games **> FECHA DE LANZAMIENTO** 2016 **> GÉNERO** Aventura gráfica

Telltale nos prepara un fantástico programa doble para este 2016. Por un lado *The Walking Dead Michonne*, una miniserie de 3 capítulos que servirá como nexo de unión entre la segunda y la tercera temporada, y protagonizada por la carismática heroína de los cómics. Por otro lado tendremos la tercera temporada propiamente dicha, de la que Telltale ya ha asegurado que tendrá una duración mucho mayor que la de las dos primera entregas. Lo que ellos quieran, ¡pero que llegue ya! ■





Dead Island 2

COMPAÑÍA Yager **FECHA DE LANZAMIENTO** 2016 **GÉNERO** Shooter

La segunda entrega de este apocalipsis zombi sigue envuelta en las polémicas sobre su retraso o posible cancelación. No lo entendemos, porque su mezcla de creación de ítems, acción y supervivencia nos tenía encandilados cuando jugamos una versión alpha del juego que, por cierto, parecía estar muy pulida en lo gráfico. Rogamos a George A. Romero, el "boss" en esto de los zombis que acabe llegando en algún momento de 2016.









Hunt

COMPAÑÍA Crytek **FECHA DE LANZAMIENTO** 1990 **GÉNERO** Shooter

Este free-to-play creado por Crytek y los diseñadores del primer *Darksiders* también está en la cuerda floja. Ha pasado de Crytek USA a Crytek Frankfurt tras el cierre de la división norteamericana y desde entonces no hemos vuelto a saber nada. Sería un shooter cooperativo en tercera persona y ambientado en el siglo XIX. Esperamos que sí que salga.

Plants vs Zombies Garden Warfare 2

COMPAÑÍA PopCap Games **FECHA** 23 de febrero **GÉNERO** Shooter/Tower defense

La segunda entrega contará con 6 nuevos tipos de plantas y de zombis , un modo para 24 jugadores, nuevas habilidades para las clases ya existentes y, ahora sí, se podrá jugar en solitario sin conexión a Internet. Incluso tendrá referencias a *Mass Effect* gracias al a Grass Effect, un traje mecánico para una de las nuevas clases. Y lo mejor es que queda poco para liarnos a tortas en el jardín de PS4, PC y XO.





RUMORES

Dead Rising 4

COMPAÑÍA Capcom **FECHA** Sin confirmar **GÉNERO** Acción

Capcom vancouver está buscando programadores para su nuevo juego, aunque no se haya dicho que será *Dead Rising 4*. Además, la compañía ha confirmado que Unreal Engine 4 será el motor de sus siguientes juegos. Lo queremos para ayer.



Left 4 Dead 3

COMPAÑÍA Valve **FECHA DE LANZAMIENTO** 2017 **GÉNERO** Shooter

Aún no hay confirmación oficial pero parece que *Left 4 Dead 3* llegará en 2017, con 6 campañas jugables y 4 nuevos personajes: Irvine, un gángster, Kennan, un flipado de los cómics, Garret, un luchador de kenpo y Katherine, la única chica del grupo.



LAS PIONERAS

La retrocompatibilidad, aunque ahora está en boca de todos, comenzó a explorarse hace tres décadas. He aquí algunos de los hitos más sonados en este campo...



1985

SEGA MARK III

La versión nipona de Master System es compatible con los cartuchos de SG-1000, la primera -y técnicamente inferior- versión del hardware, que se dejó de fabricar rápidamente por su escasa aceptación.

LA RETRO

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

La llegada de la retrocompatibilidad a Xbox One ha avivado el viejo debate entre partidarios y aquellos que no necesitan esa función. Pero, ¿es tan importante? Vamos a analizarlo...

La actualización de noviembre de Xbox One, con la que se activó la esperada retrocompatibilidad con una selección de juegos de 360, reavivó la acalorada discusión que han mantenido desde el lanzamiento los defensores de la consola de Microsoft y los usuarios de PlayStation 4. Remasters, exclusivas o la posibilidad de cambiar el disco duro han sido algunas de las municiones que se han disparado en los 2 primeros años de vida de esta generación, a la que ahora se suma la posibilidad (o imposibilidad) de utilizar los discos de sus precursoras. Un idea que en ningún caso es nueva y que casi ha ido de la mano del videojuego desde sus primeros pasos. Pero, ¿puede llegar a ser tan decisiva? ¿Es una función tan importante?

No todos somos iguales

Algo tan de perogrullo como que no existen dos personas idénticas, es aplicable a nuestra faceta de jugador. Y más con las máquinas actuales, que paulatinamente han ido incorporando nuevas funciones (streaming de partidas, reproducción de películas, acceso a plataformas de vídeo bajo demanda o incluso compartir contenido en redes sociales). Cada uno usará o no estas funciones según se amolden a sus gustos y/o preferencias. Así pues, es igual de respetable que un usuario quiera seguir utilizando sus "viejos" juegos en una máquina nueva (por aquello de tener todo concentrado en el menor número de sistemas posibles), como aquellos que ven innecesaria esta función, porque van a centrarse en jugar a "lo nuevo". Lo que es innegable es que, si se ofrece de serie, siempre será un plus, más que un contra, y que sean los ususarios los que decidan si la utilizan o no.

Tampoco hay que olvidar que el punto de partida de cada jugador a la hora de saltar a las nuevas máquinas es distinto. Los habrá que conserven todo lo anterior porque, por poner un par de ejemplos, sean coleccionistas o no tengan problemas de espacio y/o dinero y los habrá que tengan que vender consola y/o juegos para poder afrontar el nuevo desembolso. Unos optarán por conservar sus discos, y otros quizá ni lo puedan







1987

ATARI 7800

Es compatible con casi todo el catálogo de Atari 2600, gracias a que incluye gran parte de sus chips entre sus tripas. Por desgracia no sucede lo mismo con Atari 5200...

1998

GAME BOY COLOR

Un inteligente movimiento de Nintendo con GB Color fue hacerla compatible con todo el catálogo de la primera -y exitosa- GB.

2000

PS2

La reproducción de DVD no fue su único atractivo: PS2 era compatible con los juegos de PSone, y reducía tiempos de carga, suavizaba texturas...

2005

XBOX 360

Cerca del 50% del catálogo de la primera Xbox se pudo disfrutar en 360 vía emulación. Algunos hasta con modo panorámico de pantalla.

2006

Wii

La multimillonaria consola de Nintendo fue compatible con su predecesora, GameCube, que incluso dejó hueco para los 4 puertos de los pads y 2 ranuras para memory cards de Cube.

COMPATIBILIDAD A EXAMEN

contemplar y tengan que venderlo todo. Otros se quedarán solo con aquellos títulos que les marcaron. No hay un único perfil de usuario.

De forma paralela, dar forma a una consola supone decidir qué componentes se van a utilizar, y cuáles no. Si hacerla retrocompatible supone un coste importante y va a repercutir en un incremento considerable en el precio final, lo normal es que tarde o temprano se acaben eliminando esos componentes para reducir costes y hacerla más atractiva, como pasó con el primer modelo de PS3.

Los datos hablan

Y si atendemos a los fríos datos de ventas, la retrocompatibilidad no tiene porqué ser un factor decisivo: de las 5 consolas más vendidas de todos los tiempos (en orden descendente: PS2, DS, Game Boy, PSone y Wii), dos de ellas no eran retrocompatibles. La más vendida, PS2, debe gran parte de su éxito a su reproductor de DVD, que en aquellos tiempos seguían resultando caros. Y Wii era retrocompatible com GameCube, una consola que a >

VUELTA ATRÁS VÍA ADD-ON

Algunas máquinas no fueron retrocompatibles de primeras, pero lo fueron gracias a accesorios...



MASTER SYSTEM CONVERTER

La 8 bits de Sega también vivió una segunda juventud en Megadrive gracias a este adaptador, que nos permitía disfrutar tanto de las tarjetas como de los cartuchos de Master System. Y tuvo también versión para Megadrive II. Solo un juego era incompatible: *F-16 Fighter* (de Nexa).



SUPER GAME BOY

No es retrocompatibilidad, pero SNES también fue compatible con la portátil de su época, Game Boy. Sustituía la escala de 4 grises por 4 colores, añadía marcos, etc. Algo similar pasó con GameCube y el Game Boy Player.

¿ES PS NOW UNA BUENA ALTERNATIVA?



El juego vía streaming es otra línea que se está explorando para dar acceso a contenidos de anteriores generaciones. El problema es que requiere una buena conexión a Internet y, en el caso de PS Now, la propuesta de Sony, el catálogo es reducido y los precios altos (allí donde está disponible).

UNA INTENTONA FALLIDA

Sony buscó una solución para llevar tus juegos físicos de PSP a Vita... pero finalmente no salió de Japón.

UMD PASSPORT
Sony puso en marcha una iniciativa para "convertir" los juegos físicos de PSP a formato digital para hacerlos compatibles con Vita, pagando por el camino una pequeña cantidad (en torno a los 4-9 euros, según el título).





UMD
El proceso era sencillo y comenzaba con la descarga de una aplicación para PSP. Al ejecutarla y meter un UMD en PSP, el app detecta si el juego está en PSN, y de ser así, habilita la opción UMD Passport para ese juego.







PS STORE
Ya en Vita, al acceder al juego en cuestión en PS Store, aparece la opción UMD Passport, con el precio de compra reducido. Picar o no era cosa del usuario.

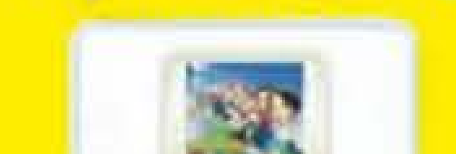




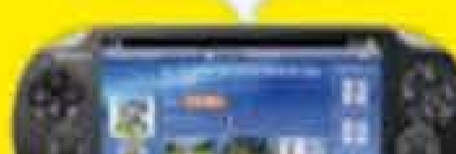


A OCCIDENTE
no llegó UMD Passport, según Sony, porque la demanda de los juegos de PSP no era tan alta como en Japón. O quizá porque la percepción de volver a pagar por lo mismo aquí no hubiera cuajado.









> pesar de su innegable calidad obtuvo unas discretas ventas (y que quizá no fue un argumento decisivo a la hora de elegir una flamante Wii con sus novedosos controles por movimiento). Por último, DS, aun siendo retrocompatible con GB Advance (la 8ª consola más vendida), logró sus astronómicas cifras de ventas gracias a las pantallas táctiles -un hito para la época- y a un nuevo tipo de software, como los entrenadores mentales, que atrajeron masivamente a colectivos que nunca antes habían tenido contacto con los videojuegos. Y si miramos las ventas de las máquinas actuales a nivel mundial, PS4 lleva más de 35 millones frente a los 19 de XO... aunque aún está por ver si la incorporación de la retrocompatibilidad tendrá algún efecto.

Físico vs digital

En cierto modo, el problema actual de la retrocompatibilidad no es que se incluya o no de serie en una máquina, sino cómo lo están enfocando las propias compañías, que es un fiel reflejo de la batalla "físico vs digital" que se lleva librando varios años. Por un lado, la retrocompatibilidad hoy en día no es "real", es decir, el hardware no incluye las piezas para recrear la máquina anterior, sino que es emulación pura y dura (y no siempre deja los resultados deseados). Xbox One por lo menos permite utilizar nuestros discos para recuperar una copia digital emulada. La excepción es Nintendo, que tanto con Wii como con 3DS sí recrea vía hardware la respectiva máquina anterior.

Y no solo eso. Rara es la consola que no tiene una tienda digital para acceder a juegos de generaciones pasadas (la última, Wii U con los juegos de GameCube). El problema no es que se dé esta opción, sino que no se abra la puerta a utilizar nuestros discos originales, ya sea para usarlos directamente en el nuevo hardware o como "llave" que nos de acceso a una copia digital tal como ha hecho Microsoft. Porque, al final, siempre queda la sensación de que están intentando volver a cobrarnos por algo que, en algunos casos, ya compramos en su día y que aún conservamos. Y no solo eso: la política de precios también resulta un tanto disparatada, con precios bastante elevados (¿14,99 euros por *San Andreas*, un juego de PS2 de 2004 que se puede encontrar en Google Play por la mitad?). Claro, que también se han probado otras vías híbridas, como UMD Passport (que no salió de Japón), y está por ver qué pasará con servicios de pago como PS Now... pero está claro que la vía digital es una de las que están explorando para ofrecer la retrocompatibilidad (de pago, eso sí).

¿Y el futuro?

Pues parece claro que vamos a seguir teniendo cuerda para rato, de un modo u otro. Como dejó caer Shuhei Yoshida, de Sony, PSone llegará tarde o temprano a PS4 (está por ver cómo), One ampliará más la lista de títulos retrocompatibles y el streaming seguirá ampliando horizontes (como poder jugar solo con un mando, sin necesidad de hardware, en la tele).

CONCLUSIÓN

A la hora de comprar un hardware nuevo, ¿lo hacemos para jugar a lo nuevo, a lo viejo o a todo? Está claro que dependiendo de tu respuesta, la importancia de la retrocompatibilidad variará... pero siempre será mejor tenerla, que no.

LA RETROCOMPATIBILIDAD EN LOS SISTEMAS ACTUALES

Repasamos qué mecanismos de retrocompatibilidad ofrecen los sistemas que actualmente están a la venta.



XBOX 360

La 2ª generación de Microsoft puede cargar la mitad del catálogo de la Xbox original gracias a la emulación, haciendo que joyas como *Shenmue II* sean perfectamente jugables con el disco original. En algunos casos, la emulación permitía incluso pantalla panorámica.



PS3

El primer modelo de PS3, conocido coloquialmente como "FAT" o de 60 GB, era compatible con PSone y PS2. En el caso de PS2, la mayoría de los títulos funcionaban, aunque con títulos concretos había cuelgues, fallos en los vídeos, etc. Posteriores rediseños eliminaron esta opción, aunque algunos títulos han llegado a PSN vía digital, como *God Hand*.



NEW 3DS / 3DS / 2DS

La última generación portátil de Nintendo es compatible con casi todos los cartuchos de DS (salvo los que utilizaban accesorios para la ranura de GBA) y títulos DSiWare. Y vía Consola Virtual podemos acceder incluso a clásicos digitales de otros sistemas (de pago).



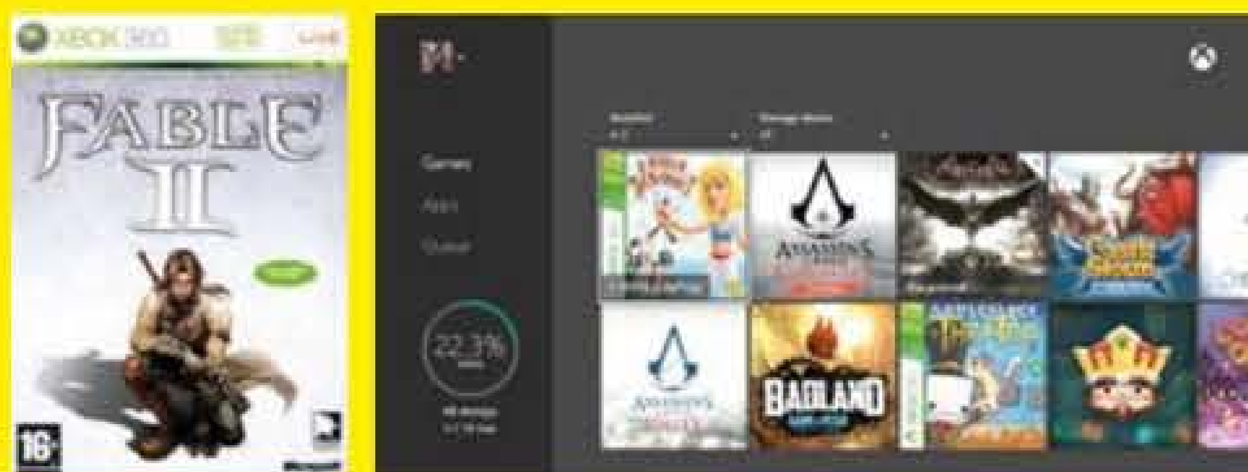
VITA

Al carecer de lector de UMDs, la única forma de acceder a los juegos de PSP es a través de PS Store. Si los compraste digitales en PSP, accedes a ellos sin coste extra. Lo mismo es aplicable a los clásicos digitales de PSone...



Wii U

La sobremesa de Nintendo es compatible con todo el catálogo en disco de Wii, los juegos de WiiWare y Consola Virtual que compráramos en su día. Eso sí, GameCube se cae de la lista, aunque podemos comprar los juegos vía digital (con controles remapeados al Wiimote). Y luego está la Consola Virtual, con GBA, N64...



XBOX ONE

Tras la actualización de noviembre, Xbox One es compatible con más de 100 juegos de 360. En diciembre se añadieron más... y hay más en camino. Para disfrutarlos, basta con tener el juego original, meterlo en la consola y automáticamente se descargará una versión digital, con el emulador. También funciona con algunos de XBLA.



PLAYSTATION 4

La "next gen" de Sony es, hoy por hoy, la menos retrocompatible. Técnicamente no puede emular PS3 y no reconoce los discos de PSone y PS2 (solo hay un puñado de títulos digitales de PS2 a 1080p y 60 fps y con trofeos, que hay que comprar). PS Now parece ser su apuesta.

ANÁLISIS

Los mejores lanzamientos del mes analizados y puntuados



RESIDENT EVIL ORIGINS COLLECTION

Analizamos la versión física que recopila dos mitos del Survival Horror más clásico, Resident Evil 0 y Resident Evil HD.



FINAL FANTASY EXPLORERS

La veterana saga de J-RPG da un ligero giro de tuerca y se acerca más a la fórmula *Monster Hunter* pero... ¿funciona?



VUESTRA OPINIÓN

Podéis dejarnos vuestros análisis en la web, o también hacédnoslos llegar a través de nuestras redes sociales:

www.facebook.com/hobbyconsolas @Hobby_Consolas

JUEGOS ANALIZADOS



CONTENIDOS DESCARGABLES

CONTINUE



EXCLUSIVA GAME

COMPRA TU JUEGO y llévate el DLC "Traje Cody para Billy y Nurse para Rebecca"

*DLC sólo disponible en PS4 y XONE

Resident Evil Origins Collection

EL FIN DEL PRINCIPIO, EN ALTA DEFINICIÓN

VERSIÓN ANALIZADA PS4
GÉNERO Aventura
DESARROLLADOR Capcom
DISTRIBUIDOR Capcom
JUGADORES 1
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES Inglés
FORMATO / PRECIO Físico: desde 29,99€ Digital: 19,99€ (cada juego por separado)
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 18

Corría el año 2001 cuando Capcom y Nintendo sorprendían a propios y extraños anunciando una alianza para lanzar varias entregas exclusivas de *Resident Evil* en Gamecube. En los años siguientes, el acuerdo se saldaría con un "remake" de la primera entrega (2002), con una precuela de nuevo cuño (2003 en España) y con la cuarta entrega numerada (2005).

Este último no tardó en dar la espantada hacia otras plataformas, pero los dos primeros se habían mantenido fieles hasta hace nada, incluyendo una reafirmación de los votos en Wii. Sin embargo, en 2015, Capcom lanzó una remasterización de *RE1* y, en 2016, nos llega la de *RE0*. Ambos juegos se pueden descargar en formato digital, por separado, en PS4, Xbox One, PC, PS3 y 360, pero este análisis se refiere a *Origins Collection*, el pack en formato físico que ha llegado, únicamente, a las tres primeras plataformas.

La Capcom más gloriosa

Argumentalmente, ambos títulos se complementan para indagar en los orígenes del Virus T, la mortal arma diseñada por la corporación Umbrella. En *RE1*, tenemos a dos clásicos de la saga como Chris Redfield y Jill Valentine, agentes de STARS, explorando las entrañas de la Mansión Spencer. Poco antes de esos sucesos, *RE0* pone el foco en dos personajes menos conocidos, Rebecca Chambers y Billy Coen, para esclarecer más detalles de cómo se fraguó el arma biológica que acabaría por expandirse a Raccoon City, algo que, por cierto, volveremos a ver a medio plazo, cuando se lance el ya confirmado "remake" de *RE2*.

En 1996, hace justo veinte años, *Resident Evil* sentó en buena medida las bases de lo que hoy se conoce como "survival horror". Eran los tiempos de PSOne y Saturn, cuando se empezaban a popularizar los desarrollos tridimensionales. La dirección del proyecto corrió a cargo de Shinji Mikami, que, a la postre, se ha convertido en una leyenda de los videojuegos, igual que Hideki Kamiya, que se ocupó de la planificación. No es de extrañar, pues, que sea considerado uno de los mejores juegos de la historia, especialmente después de la increíble reelaboración que se lanzó seis años después.

Pionero del "survival horror"

RE Remake y *RE0* tienen en común un importante detalle: son los dos últimos exponentes de la rama clásica de la saga, antes de la deriva hacia la acción que se inició con *RE4* (y no, los dos *Revelations* no son ni una mísera sombra de ese estilo añejo, por mucho que tengan una ambientación lóbrega). Eso hace que esta doble remasterización cobre mucho valor, porque viene a colmar los deseos de quienes piden a gritos una vuelta a las raíces, así como a tantear el terreno co- »

EL RESIDENT EVIL ORIGINAL SUPUSO EL INICIO DE UNA GRAN TRAYECTORIA PARA DOS LEYENDAS DE LA INDUSTRIA: SHINJI MIKAMI E HIDEKI KAMIYA



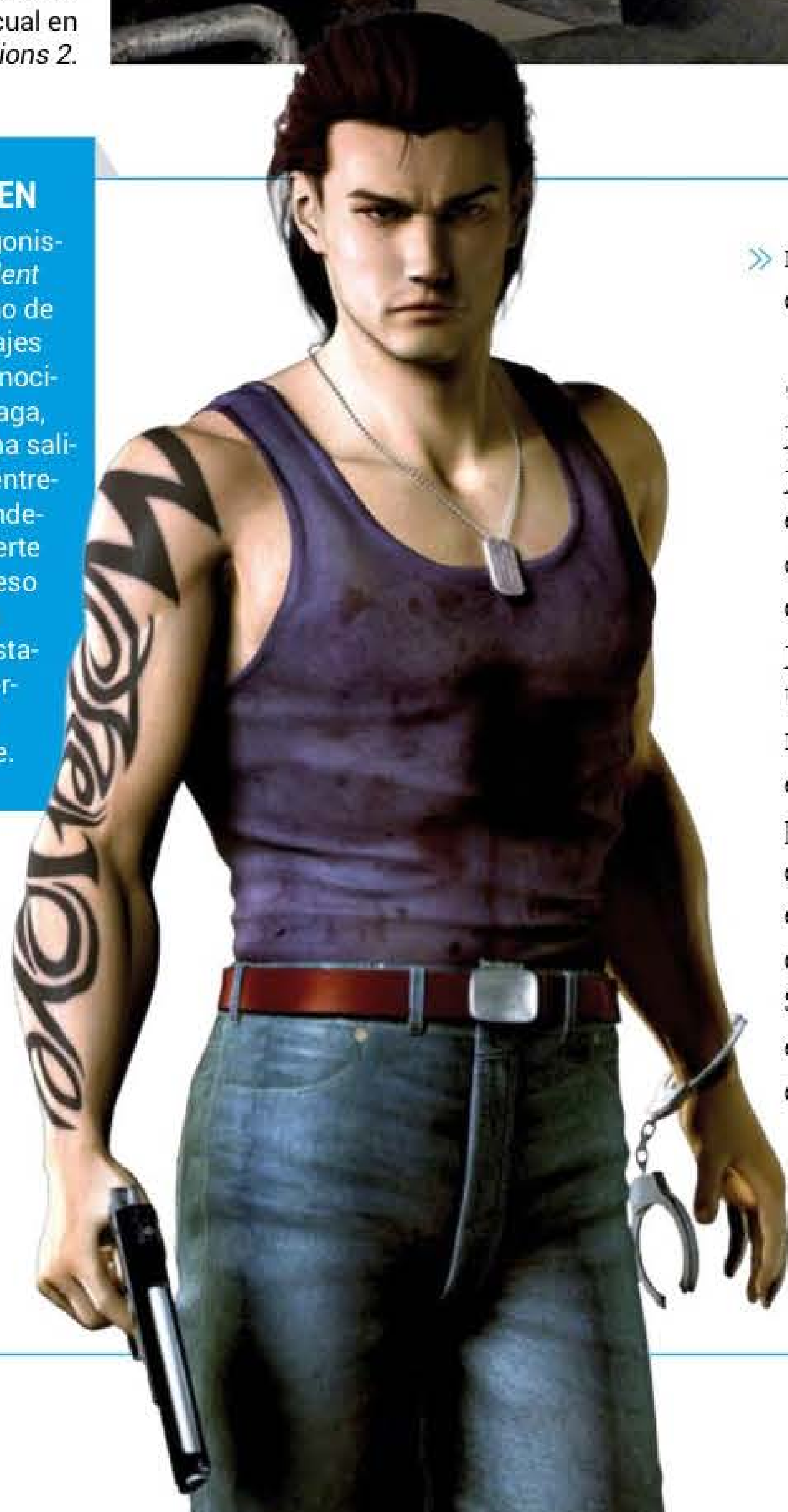


Las secuencias de vídeo generadas por ordenador (FMV) son frecuentes en *RE0*, pero se ven cutres. Rebecca y Billy parecen salidos del Museo de Cera.

Leech Hunter es un modo extra que hay en *RE0*. Debemos recoger 50 amuletos azules y otros tantos verdes a contrarreloj. Al acabar, se nos otorga una puntuación.



En *Resident Evil 0* manejamos simultáneamente a dos personajes, algo que, en su día, fue novedad en la saga y que sólo se ha vuelto a usar tal cual en *Revelations 2*.



BILLY COEN

El coprotagonista de *Resident Evil 0* es uno de los personajes más desconocidos de la saga, pues sólo ha salido en esa entrega. Fue condenado a muerte por un suceso acontecido mientras estaba en el ejército, donde era teniente.

» mercial para saber por dónde debería discurrir la tortuosa senda del futuro *RE7*.

Así pues, lo que nos encontramos en *Origins Collection* es una propuesta de juego de las de antes, de las que tratan al jugador como un ser que piensa, luego existe. Lejos de tener un desarrollo lineal o indicarnos en todo momento hasta qué lucecita exacta del mapa ir, los dos juegos nos sueltan en escenarios de un tamaño generoso que debemos explorar libremente, yendo de aquí para allá, en busca de objetos y pistas con las que poder avanzar. El diseño de niveles da cuenta de la regresión que han sufrido, en general, los videojuegos, pues, hoy en día, apenas hay experiencias de este tipo. Si una puerta está cerrada, tenemos que encontrar la llave; si un objeto está incompleto, hay que buscar la parte que le falta. Es vital atender a todos los detalles que hay en cada sala, algo que se hace muy patente a la hora de resolver determinados rompecabezas.

Si jugasteis a ambos títulos en Gamecube, seguramente los recordéis como escalofriantes. A mí, jugar al "remake" me dejaba con muy mal cuerpo, pero más por aquello de la juventud que por otra cosa. Hoy en día, ya no resultan tan aterradores (por ejemplo, el miedo que provoca la saga *Project Zero* juega en otra liga), lo que no quita que haya algún que otro susto de aúpa, especialmente en *RE1*.

Lo que sí que hay es alta tensión, motivada por el sistema de cámaras fijas, que no siempre nos permite ver qué hay "a la vuelta de la esquina", y por la complicada gestión de los recursos. La munición es un bien escaso, por lo que, a veces, es recomendable evitar a ciertos zombis. Asimismo, el inventario tiene espacio limitado, así que hay que considerar seriamente qué objetos llevar encima en cada momento. Finalmente, el sistema de guardado no es automático, sino que se nos obliga a ir expresamente a una máquina de escribir y usar cintas de tin- »

DECÁLOGO DEL BUEN "SURVIVAL HORROR"

Aunque hubo sagas previas que ya apostaban por este subgénero, como Alone in the Dark, fue Resident Evil la que lo popularizó desde 1996, merced a una serie de rasgos capaces de poner los pelos como escarpias.



1 La ambientación nocturna es una garantía para que el tono sea lo más tétrico posible. Más que dar miedo, *RE1* y *RE0* juegan a tenernos siempre en tensión, sobre todo con la aparición súbita de algunos zombis.



2 La munición está contada, por lo que conviene racionarla, a veces incluso esquivando a los zombis que no tapen un camino esencial. La única forma de conseguir balas es cogiendo las cajas sueltas que hay en ciertas salas.



3 El inventario es limitado, así que hay que elegir bien qué objetos llevar encima en cada momento. En *RE1*, hay un baúl "universal" para guardar las cosas, mientras que, en *RE0*, sólo podemos depositarlas en el suelo.



4 La salud no se repone automáticamente, sino que hay que tomar sprays medicinales y hierbas, sabiendo que algunos enemigos son capaces de matar de un solo golpe y otros nos pueden llegar a envenenar.



5 El sistema de cámaras fijas, motivado por las limitaciones técnicas del pasado, nos puede complicar, sobre todo cuando se producen cambios de plano y no vemos venir a algún enemigo a la vuelta de la esquina.



6 La exploración no lineal es inherente a *RE1* y *RE0*. No se nos indica adónde hay que dirigirse, sino que tenemos libertad para movernos y buscar pistas por un gran entramado de salas, muchas cerradas con llave.



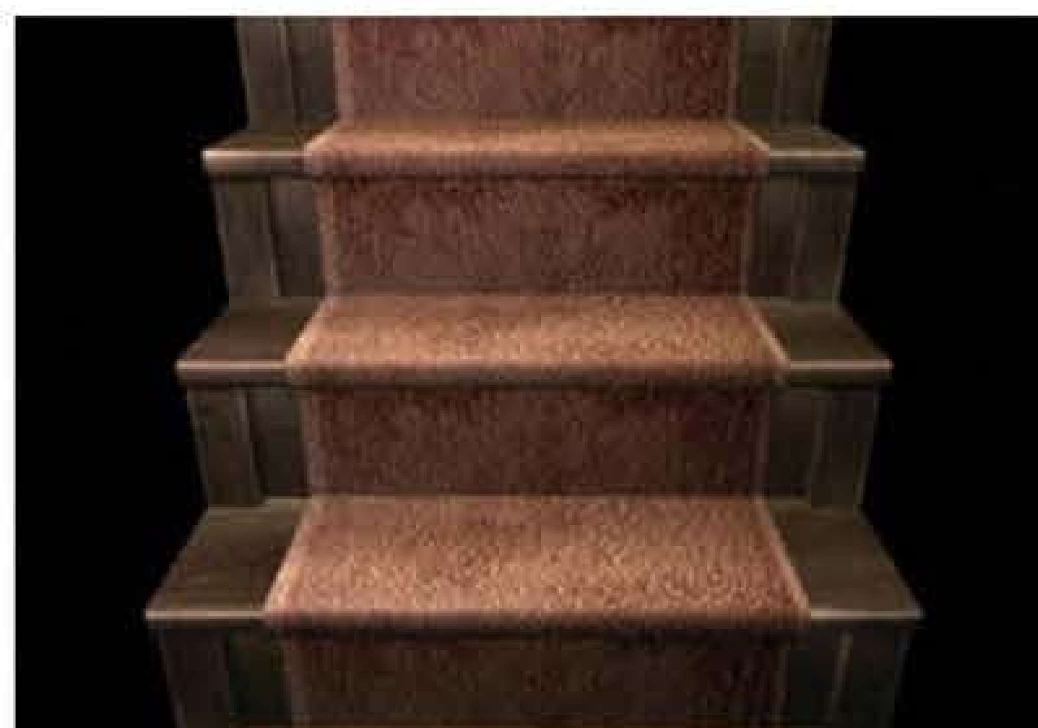
7 Los puzles son de los que obligan a pensar. La clave para resolverlos suele estar en detalles y documentos que hay desperdigados por los escenarios. No lo olvidéis: las imitaciones de objetos os pueden salvar la vida.



8 El guardado de la partida no es automático, sino que se realiza por medio de máquinas de escribir. Las cintas de tinta para poder usarlas no son infinitas, pero más vale salvar a tiempo que arriesgarse a un disgusto...



9 Los jefes, nacidos de las mutaciones más bestias del Virus T, nos ponen en más de un aprieto. Tenemos toda clase de fauna: serpientes, tiburones, arañas, murciélagos... La planta 42 pide a gritos que la "abonen".



10 Las cargas disimuladas por puertas, escaleras y otros elementos arquitectónicos son un clásico de la saga. Aunque aquí ya no harían falta, se han dejado para preservar todo el encanto de los originales.

¿Se le ocurre a alguien mejor forma de celebrar el vigésimo aniversario de *Resident Evil* que soplando las velas de la Mansión Spencer?



LO MEJOR

Cada entrega tiene sus particularidades, y el desarrollo de ambas es el de "survival horror" que demanda la gente. El apartado técnico es imperecedero, y es genial tener una edición física.

LO PEOR

RE0 es un gran juego, pero palidece ante su predecesor. Sus secuencias FMV han envejecido fatal, y la novedad del modo Wesker es un simple copia-pega con poderes especiales.

Jill y Chris presentan diferencias, jugables. Si jugamos con ella, se facilitan algunas cosas, pues, por ejemplo, tiene una ganzúa para forzar puertas.





Si los enemigos del *Remake* nos "abrazan", podemos sacudírnoslos con baterías y puñales de uso limitado. Este detalle no está en *Resident Evil 0*.



Los zombis de *RE1* "resucitan" y vuelven más agresivos. Para evitarlo, hay que quemarlos o descabezarlos de un escopetazo a bocajarro.



En *RE Remake*, hay varios finales, en función de algunas decisiones que tomemos, lo que hace que la aventura sea bastante rejugable.

ta que son finitas. Es decir, podemos sufrir el disgusto de llevar mucho tiempo sin salvar la partida y que, de repente, un enemigo nos mande al otro barrio...

Iguales, pero distintos

En líneas generales, *RE1* es más completo que *RE0*, por varios motivos. El primero es que la aventura presenta diversas diferencias según con qué personaje se juegue. Por ejemplo, mientras Chris tiene un mechero de serie y un inventario de seis espacios, Jill dispone de una ganzúa y ocho huecos. Algunas secciones del desarrollo incluso varían. En ese sentido, tiene varios finales, en función de ciertas decisiones, cosa que no pasa en *RE0*, si bien es cierto que éste se beneficia de la presencia simultánea de Rebecca y Billy para ofrecer momentos de cooperación.

Pese a ser anterior en el tiempo, el primer *RE* tiene detalles que no se replicaron en el otro, como la presencia de los veloces Cabezas Rojas, que aparecen si derribamos a un zombi y no quemamos su cuerpo. Además, hay puñales y recambios de batería que podemos usar, como remedio de urgencia, si un no muerto se cuelga amorosamente de nuestro cuello. Lo que sí es idéntico es la duración: unas 8-9 horas para cada aventura, suponiendo que no nos atasquemos.

La precuela tiene dos modos adicionales que se desbloquean al acabar la

ES UNA OCASIÓN PERFECTA PARA TENER, EN UN SOLO DISCO, EL RESIDENT EVIL QUE LO EMPEZÓ TODO Y EL MÁS DESCONOCIDO

ABRILLANTANDO DOS CIRCONIOS CÚBICOS

Gamecube fue una consola ninguneada en su época, pero tuvo auténticas joyas en exclusiva. Dos de ellas fueron Resident Evil Remake y Resident Evil 0, que, con sólo un par de pulimentos, siguen deslumbrando. Estos cambios trae la remasterización:



El control se ha adaptado a los joysticks modernos, para que el personaje se dirija instantáneamente adonde queramos. Aun así, los nostálgicos pueden optar por el control direccional de antaño, con el que el protagonista gira sobre su propio eje.



La resolución ha aumentado hasta los 1080p, con una tasa de imágenes que se sitúa en los treinta cuadros por segundo. Hablamos de juegos lanzados en 2002 y 2003, pero, con el salto a la alta definición y la mejoría de las texturas, mantienen muy bien el tipo.



El formato de pantalla admite dos configuraciones: una panorámica (16:9) y la clásica de las televisiones de tubo de antes (4:3). Si optamos por esta segunda, la retrospección se obtiene añadiendo dos grandes bandas negras en los lados de la imagen.



El sonido 5.1 es otra de las mejoras técnicas que se han aplicado en esta revisión. Los efectos ambientales son sensacionales, pues contribuyen a aumentar la sensación de tensión y soledad: repiqueteo de la lluvia, truenos, aullidos de lobo, siseos de serpiente...



El modo Wesker, presente sólo en *RE0*, es la mayor novedad de esta colección. El lugar de Billy Coen en la aventura es ocupado por Albert Wesker, que puede correr a gran velocidad y lanzar rayos por los ojos. Por desgracia, el desarrollo en sí no varía.



Hay trajes adicionales para cada personaje, la mayoría de los cuales se desbloquean al completar las aventuras. Por lo general, son bastante estrambóticos, pero también están los "oficiales" que llevaban Chris Redfield y Jill Valentine durante *Resident Evil 5*.

historia: Leech Hunter (una modalidad contrarreloj) y Modo Wesker (una versión alternativa de la aventura, en la que Billy es sustituido por el villano de la saga). Sin embargo, pese a que el malo de Albert tiene un espectacular poder para desintegrar a los zombis, el desarrollo es exactamente el mismo (en las escenas FMV, de hecho, el que aparece es Billy).

RE0 no arriesga respecto a su hermano mayor, especialmente en los escenarios, que, salvo el tren, se sienten bastante familiares: una mansión, unas catacumbas, un laboratorio... En todo caso, hablamos de un juego notable, aunque con el pequeño inconveniente de tener un pariente superdotado que sentó cátedra.

Aventuras atemporales

En su momento, *RE1* y *RE0* exprimieron toda la potencia de Gamecube, sirviéndose de su interesado sistema de cámaras fijas y fondos prerrenderizados, que evitaba tener que modelar la tridimensionalidad total de los entornos. Trece años después, ambos títulos siguen vigentes sin más necesidad que aplicar los imprescindibles filtros de alta definición y hacer algunos retoques en las texturas. Esto es envejecer con dignidad.

Los escenarios recurren a la "trampa" de las perspectivas estáticas, con algunos cambios de plano que pueden interferir en la jugabilidad cuando hay zombis de por medio, pero la apariencia general es magnífica. La ambientación nocturna hace que los juegos de luces y sombras brillen en ambos títulos, a lo que se suman algunos detalles sonoros que contribuyen a aumentar la sensación de tenebrosidad: estallido de truenos, repiqueteo de la lluvia en el exterior, chasquidos de Hunter... El modelado de los personajes es muy cumplidor, aunque no se prodiga en detalles anatómicos. En los vídeos corrientes, la apariencia de los protagonistas es muy buena, pero no así en las secuencias FMV, de las que *RE0* abusa en exceso (en *RE1*, por suerte, sólo hay un par contadas y están mucho mejor resueltas).

Origins Collection es una ocasión perfecta para tener, en un solo disco, el *Resident Evil* con el que empezó todo y el más desconocido dentro de la línea canónica. Los que jugaran en Gamecube allá por 2002-2003 se sentirán rejuvenecidos y los que no, mucho están tardando en echarse en brazos de los zombis para que les inoculen el Virus T.



OPINIÓN

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

Cualquier tiempo pasado fue, como poco, diferente. Hoy en día, ya no se hacen juegos tan sesudamente diseñados. El primer *Resident Evil* es uno de los mejores y más influyentes juegos de la historia, y su precuela, aunque es menos redonda, es la última muestra de cómo era la saga de Capcom en sus orígenes.

88

VUESTRA OPINIÓN

WEB Linksen

"Animo a los amantes de los Resident Evil clásicos a probar RE0. Es una digna precuela del original a todos los efectos, aunque sea un juego de la época de los 128 bits."

WEB Terranigma7

"Me repasé Resident Evil 0 no hace mucho en Gamecube y es verdad que ha envejecido bien y sigue siendo notable. Lástima que no se hayan vuelto a hacer entregas clásicas."



Final Fantasy Explorers

TRAS LA ESTELA DE MONSTER HUNTER

VERSIÓN ANALIZADA
3DS
GÉNERO
Rol de acción
DESARROLLADOR
Racjin
DISTRIBUIDOR
Square Enix
JUGADORES
1-4
IDIOMA TEXTOS
Inglés / Francés
IDIOMA VOCES
-
FORMATO / PRECIO
Físico: desde 34,95€
Digital: 39,99€
LANZAMIENTO
Ya disponible
CONTENIDO
12

El primer *Final Fantasy* para 3DS (sin contar los juegos musicales *Theatrhythm*) es un spin-off con claras influencias de *Monster Hunter*, aunque algunas de sus mecánicas también recuerdan a la subsaga *Final Fantasy Crystal Chronicles*, e incluso a las entregas online *XI* y *XIV* por su enfoque multijugador.

Por lo tanto, este *Explorers* no puede entenderse como un *Final Fantasy* tradicional, aunque es cierto que en él encontraréis muchas de las señas de identidad de la saga, como su sistema de profesiones, hechizos reconocibles, enemigos y eidolones clásicos, e incluso algunos de los personajes más recordados de las entregas principales.

Cacería a lo Final Fantasy

En este *Final Fantasy* no seréis testigos de ninguna gran historia, ni conoceréis carismáticos personajes con complejos trasfondos emocionales, sino que aquí todo gira en torno a las misiones. El juego nos traslada a la gran isla de Amostra, en la que nuestra base de operaciones es una ciudad llamada Libertas. En dicha ciudad hay distintos personajes genéricos que nos van pidiendo ayuda y proponiendo misiones (como derrotar a cierto número de enemigos concretos o alcanzar alguna zona en particular), aunque nuestra tarea más importante como explorador es encontrar el Cristal central de Amostra, la fuente de la vida en este mundo. En realidad es sólo una excusa para explorar a fondo la isla, que está dividida en numerosos escenarios conectados entre ellos y poblada por una gran variedad de enemigos, los cuales reconoceréis de otros *Final Fantasy*.

Los combates son en tiempo real y muy orientados a la acción, aunque según la profesión que asignéis a vuestro personaje, la manera de pelear cambia mucho. Hay un total de 21 trabajos que iréis desbloqueando, algunos mediante misiones específicas y otros al superar ciertos logros. Están disponibles los más emblemáticos de la saga *Final Fantasy*, como por ejemplo caballero, mago negro, mago blanco y monje. Dependiendo de cuál uséis, destacaréis más en aspectos como ataque, magia o defensa; además, con cada uno tenéis acceso a distintas habilidades y a tipos de arma específicos.

Las armas y demás equipamiento, por cierto, se forjan en el taller con los materiales que hayáis reunido en vuestras misiones (cada enemigo deja un objeto al ser derrotado), y vuestras piezas de armadura (escudo, casco, torso, piernas y accesorios) son la principal manera de mejorar las estadísticas del personaje, pues no hay puntos de experiencia en el sentido clásico de la saga.

El poder de los Crystal Surge

También es importante aprovechar los poderes especiales, que funcionan de manera similar a los "límites" de otras entregas y que en *Explorers* se llaman Crystal Surge. Cuantos más golpes ases- »

LOS COMBATES SON EN TIEMPO REAL Y MUY ORIENTADOS A LA ACCIÓN, AUNQUE EL ESTILO DE PELEA DEPENDE DE LA PROFESIÓN QUE ASIGNÉIS



Hay 21 profesiones distintas entre las que escoger, cada una con sus propio estilo y habilidades. Aquí tenemos al mago blanco, experto en los hechizos de curación.

Dryad es uno de los nuevos eidolones que debutan en *Final Fantasy Explorers*. Es especialmente peligrosa envenenando y alterando de otras formas nuestro estado.





LO MEJOR

El multijugador cooperativo (tanto local como online). Los combates contra la mayoría de eidolones y otros jefes están bien planteados y son desafiantes. Las transformaciones en personajes clásicos.

LO PEOR

En inglés. Gráficamente muy simple, y ni siquiera tiene efecto 3D. Hay misiones muy parecidas que pueden llegar a hacerlo repetitivo. Jugar solo es mucho menos divertido que hacerlo en compañía.



Trance nos permite transformarnos temporalmente en personajes de anteriores *Final Fantasy*. Esta es Yuna.



La ciudad de Libertas incluye cosas tan útiles como un taller, una tienda e incluso un laboratorio de monstruos.

táis a los enemigos, más se incrementa un número especial que aparece en la pantalla táctil, y al sobrepasar el 100 es posible que tengáis la oportunidad de ejecutar un Crystal Surge. Hay muchas variedades de Crystal Surge, cada uno nos ofrece un beneficio temporal (por ejemplo: más probabilidad de golpes críticos, mayor alcance de ataque o menos tiempo de espera para recargar los hechizos, entre muchos otros). Y lo que es más importante: si usáis un hechizo o ataque compatible durante el efecto del Crystal Surge, es posible que el hechizo evolucione y retenga permanentemente su beneficio adicional. Cuanto más muten vuestros hechizos y ataques de esta manera, más efectos complementarios desencadenaréis con ellos y más eficazmente podréis enfrentaros a los enemigos más complicados. Y es que os esperan combates muy duros contra los eidolones, grandes y poderosas criaturas que en su mayoría han aparecido como invocaciones en anteriores *Final Fantasy*.

EL GRAN BAHAMUT

Al comienzo del juego os enfrentaréis a Bahamut, el eidolón más clásico de *Final Fantasy*, que debutó en el primer juego de la saga para NES. Sin embargo, os dará una gran paliza, y tendréis que volveros mucho más fuertes para vencerle en el futuro.



Los poderosos eidolones

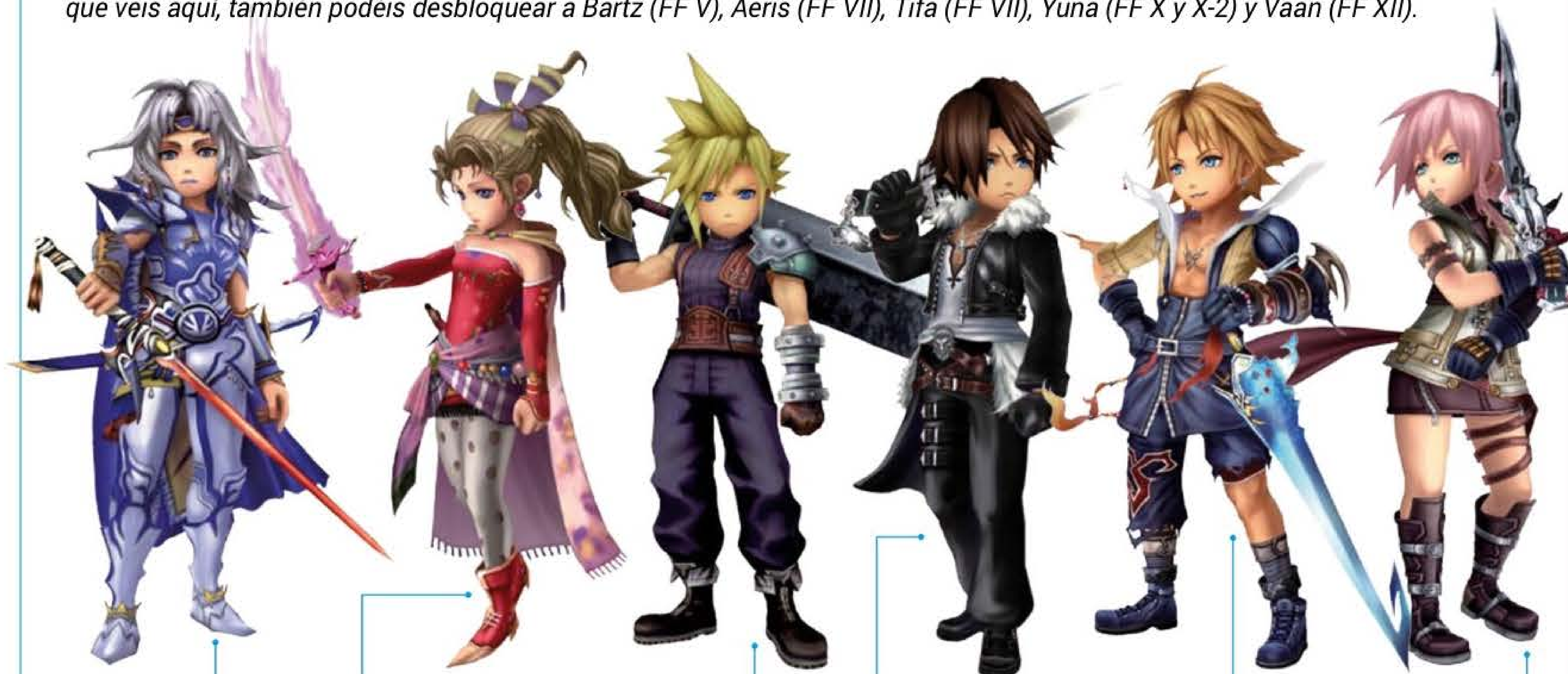
Hay doce eidolones, y para alcanzar la guarida de cada uno de ellos hay que atravesar un escenario especial (bosques, cuevas, montañas) dividido en varias áreas. Diez de estos eidolones son viejos conocidos (Bahamut, Phoenix, Diablos, Shiva, Odin, Ifrit, Leviathan, Fenrir, Ramuh y Alexander), y también debutan dos nuevos: Dryad y Amaterasu. Además, es posible hacerse con su poder: cuando le quedan pocos puntos de vida a uno de ellos, podéis utilizar un Crystal Surge especial llamado Encase. Y si el eidolón no se mueve demasiado mientras lo ejecutáis y conseguís cazarlo, os haréis con su Magicite. Después, si asignáis el Magicite de un eidolón a vuestro personaje, podéis invocar su poder en plena batalla a través del comando Trance y ejecutar un poderosísimo Crystal Surge (cada Magicite tiene un Crystal Surge exclusivo).

Al hacer Trance con un eidolón no tomáis su aspecto, sino que un aura rodea

EL MAYOR PUNTO FUERTE DEL JUEGO ES SIN DUDA SU MULTIJUGADOR COOPERATIVO PARA CUATRO JUGADORES

TRANSFÓRMATE EN TODOS ELLOS

El comando Trance os permite transformaros temporalmente en personajes clásicos de la saga Final Fantasy. Además de los que veis aquí, también podéis desbloquear a Bartz (FF V), Aeris (FF VII), Tifa (FF VII), Yuna (FF X y X-2) y Vaan (FF XII).



CECIL
El protagonista de *Final Fantasy IV* comenzó su aventura siendo un caballero oscuro, pero acabó convertido en un glorioso paladín. Fue el capitán de las Alas Rojas de Baronia.

TERRA
De entre los personajes jugables de *Final Fantasy IV* (la última entrega para SNES), Terra es probablemente la más recordada, y la que más peso tenía en la trama de aquel gran juego.

CLOUD
El mítico prota de *Final Fantasy VII* está de actualidad: también llegó hace poco al plantel de *Super Smash Bros.*, y Square Enix está preparando un remake de su legendario juego original.

SQUALL
Inolvidable y muy carismático protagonista de *Final Fantasy VIII*. Comenzó siendo un mercenario frío y distante, pero durante su aventura conoció el amor y evolucionó como persona.

TIDUS
Protagonizó *Final Fantasy X*, juego en el que se vio obligado a abandonar su hogar tras el ataque de un enorme y monstruoso ser conocido como Sinh. Muy bueno jugando al blitzbol.

LIGHTNING
Esta chica protagonizó *Final Fantasy XIII* y más tarde tuvo un papel más secundario en la continuación *XIII-2*, para volver como protagonista en *Lightning Returns*, el último de esta trilogía.

al protagonista; sin embargo, los Trance no se limitan a los eidolones. También hay once Magicite de personajes memorables de *Final Fantasy*, como Cloud y Squall, que se desbloquean al superar ciertos desafíos. Y, a diferencia de los eidolones, al usar Trance con uno de estos personajes sí adoptamos temporalmente su aspecto clásico; de hecho, incluso suena una melodía extraída de su juego original. Todo un puntazo para los amantes de la saga, aunque el efecto del Trance dura poco y lleva tiempo cargar la barra que nos permite utilizar este poder de transformación.

Muy buen cooperativo

Pero el mayor punto fuerte del juego es, sin ninguna duda, su multijugador cooperativo. Hasta 4 jugadores simultáneos pueden disfrutarlo tanto en conexión local como online, y de esta manera se puede jugar en compañía cualquier misión. Si queréis, podéis alternar en una misma partida entre superar las misiones que queráis solos y pasaros otras con vuestros amigos, pues lo hagáis de una manera u otra el juego os las contabilizará como superadas, lo cual es un acierto.

En cuanto al apartado gráfico, la verdad es que es muy simple, y el juego ni siquiera aprovecha de ninguna manera la función de efecto 3D de la consola. Además, los escenarios se nos antojan demasiado genéricos, y muchos se parecen entre ellos. La banda sonora está bastante bien, aunque ni de lejos llega a ser tan épica y variada como las de las entregas principales.

Hemos esperado mucho tiempo para tener un *Final Fantasy* en 3DS (y eso que en GBA y DS hubo muchísimos), y este *Explorers* sólo cubre hasta cierto punto la necesidad que había de la célebre saga para esta consola. Es un buen juego en muchos aspectos, y si lo jugáis en cooperativo lo disfrutaréis bastante, pero parece más dirigido a los fans de *Monster Hunter* que a los de *Final Fantasy*. Eso no es nada malo, para nada, porque también es bueno que una saga tan veterana experimente con nuevos enfoques. Además, para *Final Fantasy* más "puros" tenéis los *Bravely*, que básicamente son *FF* con otro nombre. Pero, pese al encanto y virtudes de *Explorers*, como rival de *Monster Hunter 4 Ultimate* se queda bastante por debajo. Además, los textos sólo están en inglés y en francés.



OPINIÓN

Por Roberto Ruiz Anderson @Roberto_JRA

Un correcto y entretenido spin-off, que agradará especialmente a los seguidores de *Monster Hunter* y a los que quieran aprovechar su multijugador. Pero si lo que buscáis es una experiencia como la de los *Final Fantasy* tradicionales, es mejor que os quedéis con *Bravely Default* y con su inminente continuación.

78

VUESTRA OPINIÓN

Alex Dante
"Me molesta que no llegue traducido a nuestro idioma. Luego dirán que tiene pocas ventas. En fin..."

WEB Anónimo
"Puedo decir que es un juego increíble, lo jugué en japonés y pienso comprar la versión europea aunque esté en inglés (que es mucho más entendible que el japonés), encima es inglés básico, por Dios :P"

This War of Mine: The Little Ones nos pone en la piel, ahora también infantil, de un grupo de supervivientes en medio de una guerra civil.

This War of Mine The Little Ones

¿CÓMO QUE LA GUERRA NO ES UN JUEGO DE NIÑOS?

VERSIÓN ANALIZADA
PS4
GÉNERO
Estrategia/Gestión
DESARROLLADOR
11 Bit Studios
DISTRIBUIDOR
Koch Media
JUGADORES 1
IDIOMA TEXTOS
Castellano
IDIOMA VOCES
Sin voces
FORMATO / PRECIO
Físico: 24,95€
desde 24,95€
LANZAMIENTO
Ya disponible
CONTENIDO
16

La guerra no cambia nunca, decía el sabio, pero resulta que a veces sí, que hay juegos que nos muestran una cara distinta de la batalla: la de los civiles. Y es que la original propuesta de los polacos de 11bit Studios es ponernos en la piel de un grupo de ciudadanos que tratan de sobrevivir en una ciudad sitiada.

Siguiendo la estela de otros éxitos de la superviviencia el desarrollo está dividido en día y noche. Bajo el sol construimos y mejoramos nuestro refugio creando camas, una cocina para preparar alimentos, una estufa, talleres para fabricar armas...

Una guerra muy distinta

Al caer el astro rey aprovechamos la oscuridad para saquear recursos en distintas zonas del mapa (que escogemos previamente tras leer un pequeño resumen que nos indica el grado de peligro al que nos enfrentaremos). En nuestros "paseos" podemos encontrarnos con otros supervivientes, buenos o malos, que debemos evitar, o no, para sobrevivir. Pero en la guerra nuestros actos tienen consecuencias y podemos acabar muertos de hambre por ser demasiado buenos o deprimidos hasta suicidarnos si despreciamos el valor de la vida humana. Esta edición incluye, además, un editor de personajes y uno de niveles (ambos muy limitados) y los "little ones" que dan subtítulo al juego, los niños, que añaden una perspectiva muy interesante al conflicto y que complican, aún más, la supervivencia al obligarnos a cuidar de ellos. Lo que no nos ha gustado tanto es lo repetitivas que resultan sus mecánicas de construcción, saqueo y sigilo. El problema, por lo tanto, es que las mecánicas de juego no son tan interesantes y divertidas como las situaciones morales que nos hace vivir. Se necesita, por tanto, que el jugador se implique emocionalmente en la aventura. De lo contrario no podrá disfrutar al mismo nivel de una experiencia única que plantea cuestiones morales verdaderamente crudas y que resulta tremendamente adictiva y rejugable.



OPINIÓN

Una propuesta muy original que nos plantea cuestiones morales difíciles de gestionar y que engancha por su rejugabilidad de "rogue like". El problema es que las mecánicas de juego son demasiado repetitivas para alcanzar el sobresaliente.

87

Por Borja Abadíe @BorjaAbadie

Las partidas os recordarán más a un clásico *Prince of Persia* que a un *Assassin's*. Saltos e infiltración son los reyes en la India.

Assassin's Creed Chronicles: India

SALVA EL CREDO AL ESTILO BOLLYWOOD

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
Climax Studios

DISTRIBUIDOR
Ubisoft

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Digital: 9,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
12

La trilogía *Assassin's Creed Chronicles* sigue adelante con esta entrega ambientada en la India, después de que ayudáramos a mantener la paz en China. En esta ocasión viajamos al siglo XIX para controlar a Arbaaz Mir en su búsqueda de la misteriosa caja de Ezio.

La mecánica no os pillará de nuevas si probasteis *ACC China*: estamos ante un juego esencialmente 2D, en el que priman la infiltración y las plataformas antes que los combates. De hecho, Arbaaz es muy débil, así que hemos de evitar a los guardias siempre que podamos. Nuestras herramientas para conseguirlo son las bombas sonoras, los chakrams (discos arrojadizos que rebotan en las paredes y pueden cortar cuerdas), el dardo cuerda y, más adelante, las habilidades Helix, con las que podemos "hacer trampas" y pasar corriendo de un escondrijo a otro. Pero claro, los guardias también tienen sus recursos. Dependiendo de su cono de visión, pueden localizarnos a mayor o menor distancia, ahora se cubren mucho más y, en determinados casos, son capaces de esconderse para atacarnos por sorpresa. La infiltración, como veis, es crucial, pero en esta ocasión se ha dado bastante más cancha a los saltos, lo que provoca que *ACC India* tenga un desarrollo más variado y fluido que la entrega anterior. Además, hay varios objetivos secundarios y salas de desafío fuera de la historia, lo que compensa la escasa duración general, de unas cuatro o cinco cinco horas.



OPINIÓN

Aunque toma muchos puntos de referencia de la saga, no es un título para todo el mundo. Requiere paciencia y algo de ensayo y error, pero a cambio ofrece momentos de infiltración interesantes y una ambientación convincente.

71

Viaje a la India

La ambientación sigue siendo muy efectiva, por mucho que el enfoque sea el de un "antiguo" juego en 2D. La música es discreta, pero los gráficos presentan una paleta de colores y efectos que transmiten muy bien la alegre perspectiva del arte indio. Eso sí, el que los soldados sean tan tontorrones estropea la sensación de realismo, por lo que muchas veces terminaréis pensando más en cómo resolver el siguiente puzzle, en vez de disfrutar del viaje. A pesar de todo, Arbaaz protagoniza una epopeya con bastante encanto.

Por Daniel Quesada @Tycho_fan

Trails of Cold Steel es la primera parte de una trilogía de un J-RPGs de corte muy clásico, pero que desgraciadamente llega en inglés.

Legend of Heroes Trails in the Sky

UNA CLASE REPLETA DE PRODIGIOS

VERSIÓN ANALIZADA
Vita

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
Falcom

DISTRIBUIDOR
Bandai Namco

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Inglés

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 39,95 €
Digital: 39,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
12

La saga *Legend of Heroes* nos ha dejado grandes J-RPG y *Trails of Cold Steel* es el punto de partida de una nueva trilogia de J-RPGs en tercera persona cuyo desarrollo parece beber de otras sagas de rol japonés clásico. Un título que se sostiene en dos pilares: misiones y combates.

Las primeras se dividen en dos tipos, principales (para avanzar en la historia) y secundarias, que aun siendo opcionales, encierran elementos que engordan la historia y nos explican la evolución de algunos personajes. Y es que aquí la historia tiene bastante peso, y nos traslada a la Academia Militar de Thors, el centro educativo más importante del Imperio de Erebonia. El nuevo curso escolar comienza con una importante novedad, la mezcla en las aulas de nobles con gente más humilde. Así, 9 jóvenes muy dispares son convocados en la Clase VII, un grupo que recibirá un entrenamiento especial.

Combates por turnos con toques tácticos

Para el segundo pilar, los combates, el sistema nos permite usar un grupo de cuatro miembros, en unos duelos que ofrecen altas dosis de estrategia gracias a su desarrollo por turnos y el sistema Tactical Link, que nos permite unir a dos de los héroes para que ataquen juntos. Aparte, un gran aliado en estas situaciones es ARCUS, un dispositivo personalizable con unos orbes, que ayudan a los héroes a aprender habilidades en función de la naturaleza del orbe, como magias elementales.

El aspecto técnico ofrece una estética manganime cuidada, en especial en el diseño de los personajes. Pero por desgracia, es el único punto positivo en este área, pues los dientes de sierra, el popping y los interminables tiempos de carga son constantes durante toda la aventura, que puede dejar más de 40 horas (aunque muchas situaciones son repetitivas y monótonas). El sonido, por otro lado, cumple con su cometido de acompañamiento gracias a temas instrumentales de corte medieval. Pero lo peor, una vez más, es que nos llega en inglés...



OPINIÓN

Dirigido a un público muy específico, *Trails of Cold Steel* es todo un reto para los amantes del rol japonés que ansíen vivir experiencias nuevas con sabor clásico. Aunque tarda en arrancar, la historia consigue 'picarnos' hasta el final.

71

Por Thais Valdivia @ThaisValdivia

■ **PLATAFORMAS** PC



Dragon's Dogma Dark Arisen

DRAG... ¡PEONES Y MAZMORRAS!

GÉNERO
Aventura/Acción/Rol

DESARROLLADOR
Capcom

DISTRIBUIDOR
Capcom

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 29,99 €
Digital: 29,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO


Como otras muchas compañías, Capcom sigue "reciclando" su catálogo para PC. Es el caso de este *Dark Arisen*, la versión ampliada de Dragon's Dogma, un action RPG con una activa comunidad de fans.

Como el original, *Dark Arisen* nos convierte en el elegido, un héroe que debe hacer frente a una amenaza capaz de destruir el mundo. Su desarrollo alterna la exploración de un enorme mundo abierto, con combates contra todo tipo de criaturas fantásticas, algunas enormes (a las que nos tenemos que subir para golpear sus puntos débiles). Por suerte, estamos acompañados por hasta dos peones, personajes controlados por la CPU que nos asisten y que podemos personalizar por completo.

De la consola al PC

Dark Arisen recoge todas las mejoras que supuso esta ampliación, desde una nueva zona subterránea y 25 enemigos más duros a mejoras jugables, como mayor facilidad para los viajes rápidos entre las zonas. Además, incluye de serie todo el DLC que, en su día, se lanzó a posteriori en las versiones de consola. Y, en la parte técnica, las mejoras abarcan opciones como resoluciones 4K o 60 frames por segundo constantes... virtudes que quedan algo deslucidas por las texturas, que están al nivel que cabría esperar de un juego de PC de 2016.

Añade opciones como poder jugar con los mandos de Xbox 360 y One (con los que resulta más cómodo y divertido que con el ratón y el teclado) y un sistema de combate entretenido y el resultado es un gran y duradero RGP, que aún contando con misiones repetitivas y situaciones recurrentes, logra atrapar. Lástima que técnicamente no de más de sí... ■

OPINIÓN

Un action RPG divertido y de corte clásico, pero con toques originales como los peones, y que además incluye muchísimo contenido extra... pero que lamentablemente no aprovecha las posibilidades gráficas de los PCs actuales.

83

■ Por **Jorge Sanz** @jorgesfer

■ **PLATAFORMAS** 3DS



Story of Seasons

LA DURA VIDA EN LA GRANJA

GÉNERO
Gestión

DESARROLLADOR
Marvelous AQL

DISTRIBUIDOR
Nintendo

JUGADORES
1-4

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
--

FORMATO / PRECIO
Físico: -- €
Digital: 30,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO


Si eres de los que echas de menos la serie *Harvest Moon* y su propuesta de gestión de una granja, puedes estar tranquilo: a pesar del título, esta es su nueva entrega.

Los mimbres son los habituales, gestionar hasta el más mínimo aspecto de una granja, pero elevados a la máxima potencia en 3DS. Aquí debemos hacer que nuestro terreno sea rentable y controlar aspectos como la productividad de las granjas rivales, las relaciones con los intermediarios e incluso llegar a controlar nuestro propio espacio en el mercado. O controlar aspectos económicos, hablar con adorables personajes secundarios... Además, también podemos explorar los alrededores de nuestra granja, para localizar materias primas que podamos utilizar (y/o vender).

Tan lento como ver crecer el maíz

Story of Seasons encierra unas posibilidades jugables enormes, que van creciendo y van a más cuanto más tiempo inviertes en el juego. De primeras solo disponemos de unas cuantas actividades, pero poco a poco, se van ampliando. ¿El problema? Que el ritmo de juego es lento y, además, obliga repetir mucho algunas de estas tareas hasta que accedemos a alguna nueva. Es un juego con un desarrollo muy lento, y si eres un jugador poco paciente, puede desesperar a primeras de cambio.

Y no solo eso. El "competir" contra otras granjas, a hacer que la nuestra sea rentable, limita un poco la libertad del jugador a la hora de decidir cómo gestionar su terreno, y nos fuerza a jugar de una forma muy concreta, y no como el jugador querría. Al menos llega con los textos en castellano (suponemos que Nintendo habrá tenido algo que ver con esto) y con un apartado técnico que solo podemos calificar de adorable... ■

OPINIÓN

Un juego de gestión de granjas muy completito y lleno de nuevas ideas, como llegar a gestionar nuestro propio espacio en el mercado, aunque tiene un arranque algo lento y obliga a repetir las mismas tareas una y otra vez.

81

■ Por **Laura Gómez** @AzulCorrosivo

PLATAFORMAS PS4 | | PS3 | Xbox 360 | PC



Air Conflicts Pacific Carriers

BATALLAS CON SABOR "OLD GEN"

VERSIÓN ANALIZADA PS4

GÉNERO Acción/Simulador

DESARROLLADOR Bitcomposer

DISTRIBUIDOR Meridiem Games

JUGADORES 1-8

IDIOMA TEXTOS Castellano

IDIOMA VOCES Inglés/Japonés

FORMATO / PRECIO Físico: 29,99 € Digital: 30,99 €

LANZAMIENTO Ya disponible

CONTENIDO



Adaptación a PS4 -con algunos añadidos- del juego homónimo de PS3 y Xbox 360 de 2013, que nos lleva a algunas de las batallas aéreas claves en la II Guerra Mundial, desde Pearl Harbor a Iwo Jima.

Podemos seguir la campaña desde la perspectiva de los dos bandos, a través de los ojos de sendos pilotos ficticios, uno americano y otro japonés, en una historia reforzada con imágenes y vídeos de la época. Además, como novedad respecto a anteriores juegos de la serie, aquí "controlamos" no solo al piloto, sino al escuadrón, y alternamos el control entre unas y otras aeronaves según las necesidades.

Modos para todos los gustos

Aparte de estas campañas, cada bando tiene a su vez una "subcampaña", con misiones como sobrevolar una zona en busca de enemigos, orientadas a encontrar pilotos y mejorar los que ya tenemos. Además, hay modo entrenamiento (para pillarle el punto a su control a caballo entre el arcade y la simulación); batalla instantánea, para saltar inmediatamente al fragor de la batalla; sobrevive, en el que manejamos la artillería de un portaaviones -y debemos resistir los ataques de los cazas enemigos- y un multijugador con 4 modos. También añade nuevos cazas y mejoras aquí y allá.

Pero a pesar de su variada oferta, la adaptación a PS4 no sorprende. Se mueve más fluido, tiene mejores efectos de luz... pero parece un juego de la anterior generación, con detalles cutres como la recreación de los interiores. O su monótono sonido. Además, los servidores no están muy poblados, por lo que la diversión online por ahora no es una opción

OPINIÓN

Pacific Carriers cumple en determinados aspectos como la ambientación bélica, combates por escuadrones y variedad de aeronaves y localizaciones... pero carece de grandes novedades y técnicamente luce desfasado.

65

Por **André Montoya** @handremm

PLATAFORMAS PS4 | Xbox One | PS3 | Xbox 360 | Wii U | PS Vita | PC



Minecraft

LA FIEBRE CÚBICA LLEGA A Wii U

VERSIÓN ANALIZADA Wii U

GÉNERO Mundo abierto

DESARROLLADOR Mojang

DISTRIBUIDOR Mojang

JUGADORES 1-8

IDIOMA TEXTOS Castellano

IDIOMA VOCES --

FORMATO / PRECIO Físico: -- € Digital: 29,99 €

LANZAMIENTO Ya disponible

CONTENIDO



Si a estas alturas de la vida aún no conoces este fenómeno global, es que has estado más congelado que Walt Disney. Tras arrasar en PC y, prácticamente, todas las consolas, llega a Wii U reteniendo su esencia.

De hecho, esta versión es prácticamente idéntica a las de otras consolas, y ofrece los mismos modos. Así, en supervivencia, aparte de recoger recursos y crear ítems, tendremos que construir un refugio para sobrevivir de noche a zombis, creepers y otras criaturas. Por el contrario, en creación no hay enemigos y contamos con recursos infinitos para crear lo que queramos. Tú eliges, pues, como juegas.

Como las demás versiones

La adaptación a Wii U tiene cosas buenas, y otras que no tanto. Por la parte "buena" están que es idéntica a las versiones vistas en otras plataformas (salvo en el tamaño del mapa que genera, que es algo más pequeño) y que mantiene el multijugador, tanto local para 4 como online para 8 (podemos usar teclados y micro para conversar con otros jugadores). O incluso poder jugar en modo off-tv para dejar la tele del salón libre y ser compatible con Wiimotes y mandos Pro, no solo el "tabletomando".

Por la parte mala está que Mojang no ha aprovechado ninguna de las características únicas de Wii U. No hubiera estado nada mal que el interfaz se hubiera adaptado a la pantalla táctil del Gamepad, ya que hubiera sido mucho más cómodo gestionar los materiales y crear los nuevos ítems... pero no ha sido así. Tampoco se ha lanzado de primeras en formato físico, por lo que la única manera de conseguirlo, hoy por hoy, es a través de la eShop. Pero a pesar de estos inconvenientes, sigue siendo un juego inmenso, infinito.

OPINIÓN

Minecraft: Wii U Edition es un port de otras versiones, pero sin aprovechar las características de la plataforma de Nintendo... A pesar de sus carencias, sigue siendo un juego infinito, cuyos límites están en tu imaginación.

80

Por **Clara Castaño** @claracastruiz

PLATAFORMAS 3DS



SMT: Devil Survivor 2 R.B.

UN CLÁSICO SUPERVITAMINADO

VERSIÓN ANALIZADA 3DS
GÉNERO Rol táctico
DESARROLLADOR Atlus
DISTRIBUIDOR Bandai Namco
JUGADORES 1
IDIOMA TEXTOS Inglés
IDIOMA VOCES Inglés
FORMATO / PRECIO Físico: 39,95€ Digital: 39,99€
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 12

OPINIÓN

Uno de los mejores juegos de rol táctico de los últimos años tiene ahora una historia casi el doble de extensa y muchas mejoras, aunque sus gráficos apenas han evolucionado y, lo que es peor de todo, llega en perfecto inglés.

88

Que Shin *Megami Tensei* es toda una institución dentro del rol es algo que no se puede negar, y que su subsaga *Devil Survivor* nacida en DS fue un acierto, tampoco. Por eso no extraña su regreso a 3DS.

Un regreso que no solo pone al día la segunda entrega, sino que además lo hace añadiendo una nueva historia, casi igual de larga que la original, para detallar los hechos posteriores al juego de DS (y que nos enfrenta a un nuevo tipo de enemigo, los Triangulum). Dos tramas que, fácilmente, pueden dejar entre 60 y 70 horas de juego... y desafíos.

Batallas demoníacas

Record Breaker descansa sobre las mismas ideas que el original: un par de jóvenes asisten a la invasión de Tokio, y Japón, de una legión de demonios, a los que tendrán que combatir con otros demonios (algunos nuevos), a los que pueden invocar con una app de su móvil. Así, en sus batallas por turnos, podemos reunir hasta 4 personajes, y cada uno a dos demonios. Por turnos, soltamos todo tipo de ataques y hechizos elementales, y según su eficacia pueden otorgarnos bonus como un turno extra. Un toque táctico que invita a pensar cada ataque. Y como en el original, hay subastas donde conseguir nuevos demonios.

También destacan los extensos diálogos, en los que podemos elegir entre 3 respuestas, y que son decisivos para evolucionar nuestra relación con otros personajes (y, a su vez, recibir bonus). Un desarrollo que convencerá a los fans del género, aunque eso sí, llega en perfecto inglés y, lo que es peor, con una parcela técnica que está más cerca de DS que de 3DS.

Por Roberto J.R. Anderson

PLATAFORMAS PS4 | Xbox One | PS3 | Xbox 360 | Wii U | PC



Disney Infity 3.0 Episodio VII

DIRECTO DEL CINE A... LAS FIGURAS

VERSIÓN ANALIZADA PS4
GÉNERO Aventura/Acción
DESARROLLADOR Disney
DISTRIBUIDOR Nintendo
JUGADORES 1-2
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES Castellano
FORMATO / PRECIO Físico: 34,99€
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 7

OPINIÓN

Una respetuosa adaptación de la película, aunque queda la sensación de que se podía haber hecho más. Omite algunos fragmentos por no destripar la peli, pero otros están genialmente plasmados, como el duelo final.

80

En el tramo final de 2015, el año de Star Wars, Disney Infinity 3.0 recibió el Play-set del Episodio VII: El Despertar de la Fuerza, en el que se repasan los principales hechos de la nueva película. ¿Merece la pena?

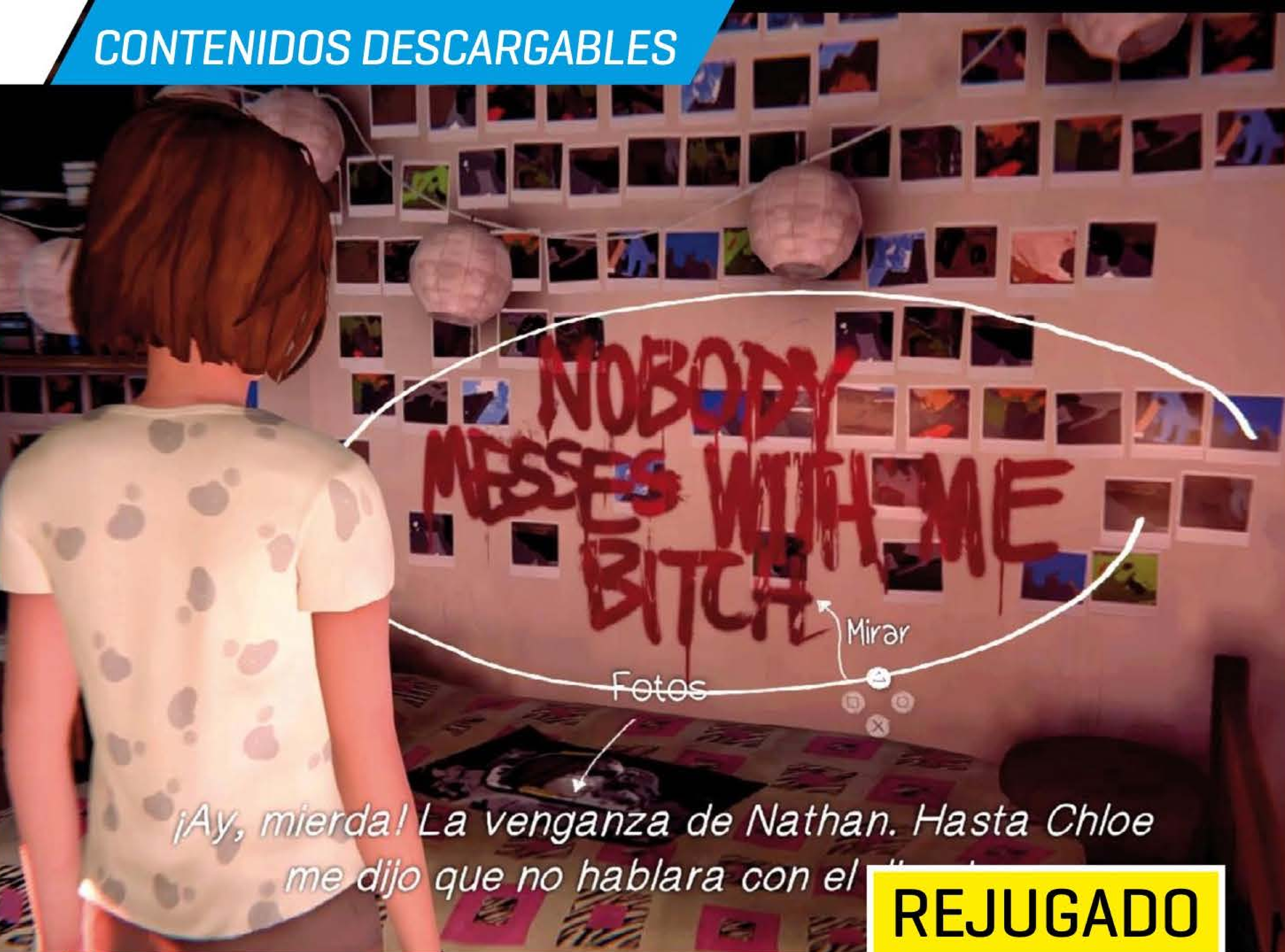
En términos de jugabilidad, este nuevo set sigue descansando sobre los mismos mimbres: se alternan zonas de acción y combate con áreas plataformeras, algún que otro puzle, batallas espaciales y minijuegos. Solo hay 4 figuras (Rey y Finn vienen con el PlaySet y Poe y Kyle, que se venden por separado), aunque si encontramos unas monedas especiales podemos manejar al resto de héroes y villanos.

Mismas virtudes, mismos defectos

Aunque recrea la película, omite algunos pasajes importantes, y no todos los que ofrece son igual de divertidos (los primeros compases en Jakku pueden hacerse aburridos). Por suerte, en momentos clave como el duelo contra Kylo Ren, da el do de pecho y se consigue ofrecer algunos de los mejores momentos de este Disney Infinity 3.0.

Completar la historia puede llevar en torno a 4 horas, pero solo si te centras en las misiones principales. Si inviertes tiempo en todo lo opcional, puedes sacarle más de 8 horas. Eso sí, sigue arrastrando algunos problemas del pasado, como un control algo tosco en los momentos plataformeros, bugs y glitches, misiones secundarias algo planas o algunas voces en castellano que no pegan ni con cola. Y es una pena, porque en este sí podían haber tirado de los actores de doblaje de la peli. Aun así, podía haber dado más de sí... aunque nadie le puede quitar que resulta entretenido.

Por Clara Castaño @claracastruiz



REJUGADO

Life is Strange

DE DIGITAL A FÍSICO, POR LA PUERTA GRANDE

PLATAFORMAS
PS4 | Xbox One | PC

ANALIZADO EN
Hobbyconsolas.com

NOTA 85-88
(según capítulo)

Tras su paso por las principales tiendas digitales con un formato episódico, la última aventura de DONTNOD se acaba de editar en formato físico. ¿Merece la pena volver a visitarla? Vamos a verlo...

Tras su buena recepción, tanto de crítica como de público, Square Enix ha recopilado los 5 episodios del juego en un blu-ray. Estos 5 capítulos son idénticos a los que puedes encontrar en PS Store, Xbox Live o Steam, y cada uno deja una media de 3 horas de juego (en total, entre 12-15 horas). En ellas seguimos la vida de Max Caufield, una joven estudiante que, aparte de tener unas terribles visiones sobre un tornado que arrasará Arcadia Bay, el pueblo donde estudia, descubre que puede retroceder en el tiempo, un poder que tendrá que utilizar para resolver, evitar y salir de todo tipo de situaciones límite, desde un intento de suicidio al asesinato de su amiga Chloe, sin olvidar situaciones contrarreloj, como liberar a alguien de las vías del tren.

Aventuras "al viejo estilo"

No ahondaremos más en su trama por no desvelar sorpresas, pero en los 5 capítulos encontramos un desarrollo típico de las aventuras gráficas (exploración, interacción con todo tipo de ítems...) e incluso diálogos y situaciones que se van ramificando según nuestras decisiones... Pero, como en las aventuras de Telltale, en muchas ocasiones queda la sensación de ser decisiones vanas, sin apenas repercursión (da igual salvar a alguien de una muerte, porque acaba saliendo del juego por su propio pie). Del mismo modo, el juego tampoco entraña dificultad alguna: el poder retroceder en el tiempo nos permite modificar decisiones y repetir un mismo puzle o situación hasta que demos con la tecla correcta. Por ejemplo, Max en un momento dado debe demos-

LIS ES UNA BUENA AVENTURA QUE, APROVECHANDO SU EDICIÓN FÍSICA, AÑADE SUBTÍTULOS EN CASTELLANO





Todo el interfaz y los menús (fichas de personajes, mensajes de móvil...), todo, está traducido al castellano. Y si un elemento gráfico está en inglés, como una pintada, se puede leer su traducción.



El poder retroceder en el tiempo se usa pasa salvar personajes... aunque en ocasiones esas decisiones tienen poco peso.

trar que tiene el poder "adivinando" qué tiene su interlocutor en el bolsillo, una situación que puedes rebobinar cuantas veces sea necesario hasta dar las respuestas correctas. Aún con todo, los diálogos, la trama y las relaciones entre personajes son sólidas y están bien construidas, con momentos verdaderamente impactantes, logrando que el juego enganche desde principio a fin. ¿Y hemos dicho que su banda sonora también ayuda? Pues sí. Temas como "Crosses" de José González o "To All of You" de Syd Matters, son de esos que se graban a fuego. Y ambientan el juego de película.

La edición física

El juego en sí es exactamente el mismo que en formato digital. Tiene los mismos coleccionables (Max es fotógrafa, y puede tomar 10 fotos únicas en cada episodio) y se puede rejugar probando otras respuestas para ver distintas reacciones de los personajes (aunque no tengan mucha repercursión). A estas características, la edición limitada en formato físico añade una serie de interesantes novedades y extras. Quizá, a nivel jugable, la más importante sea la traducción de todos los textos al castellano, una de las decisiones más criticadas en su lanzamiento digital. La traducción está muy cuidada, y tiene expresiones "muy nuestras". Y no solo eso. Como las películas en DVD y Blu-ray, la edición física también añade un vídeo con comentarios de los desarrolladores, para descubrir más detalles sobre el juego (se añadirá vía actualización y también está subtitulado al castellano). Por último, esta edición limitada también incluye extras "físicos". El más interesante para los fans del juego, es la banda sonora en CD (con 14 temas con licencia y 8 originales compuestos para el juego), al que se suma un "libro" de 32 páginas -algo escueto, eso sí- con arte del juego.

¿MERECE LA PENA VOLVER A JUGARLO? No

Si lo has jugado en digital, más allá de los extras "físicos" no aporta nada extra jugable. Otra cosa es que seas un fan acérrimo y lo quieras tener en disco y/o por los extras, traducción incluida. Pero si no lo has jugado antes, bien por el idioma, bien por ser episódico, es una ocasión de lujo... y a buen precio.

UNA EDICIÓN FÍSICA CON MÁS SUSTANCIA

Tras sus orígenes como juego episódico, *LiS* llega ahora en formato físico añadiendo...



Subtítulos en castellano

Todos y cada uno de los textos, desde los menús de juego a los diálogos e incluso documentos (notas en tablones, cartas, pintadas en paredes...) tienen su traducción en castellano. Una traducción muy cuidada, todo sea dicho. Además, parece seguro que los que tengan el juego en digital recibirán dicha traducción vía actualización gratuita.



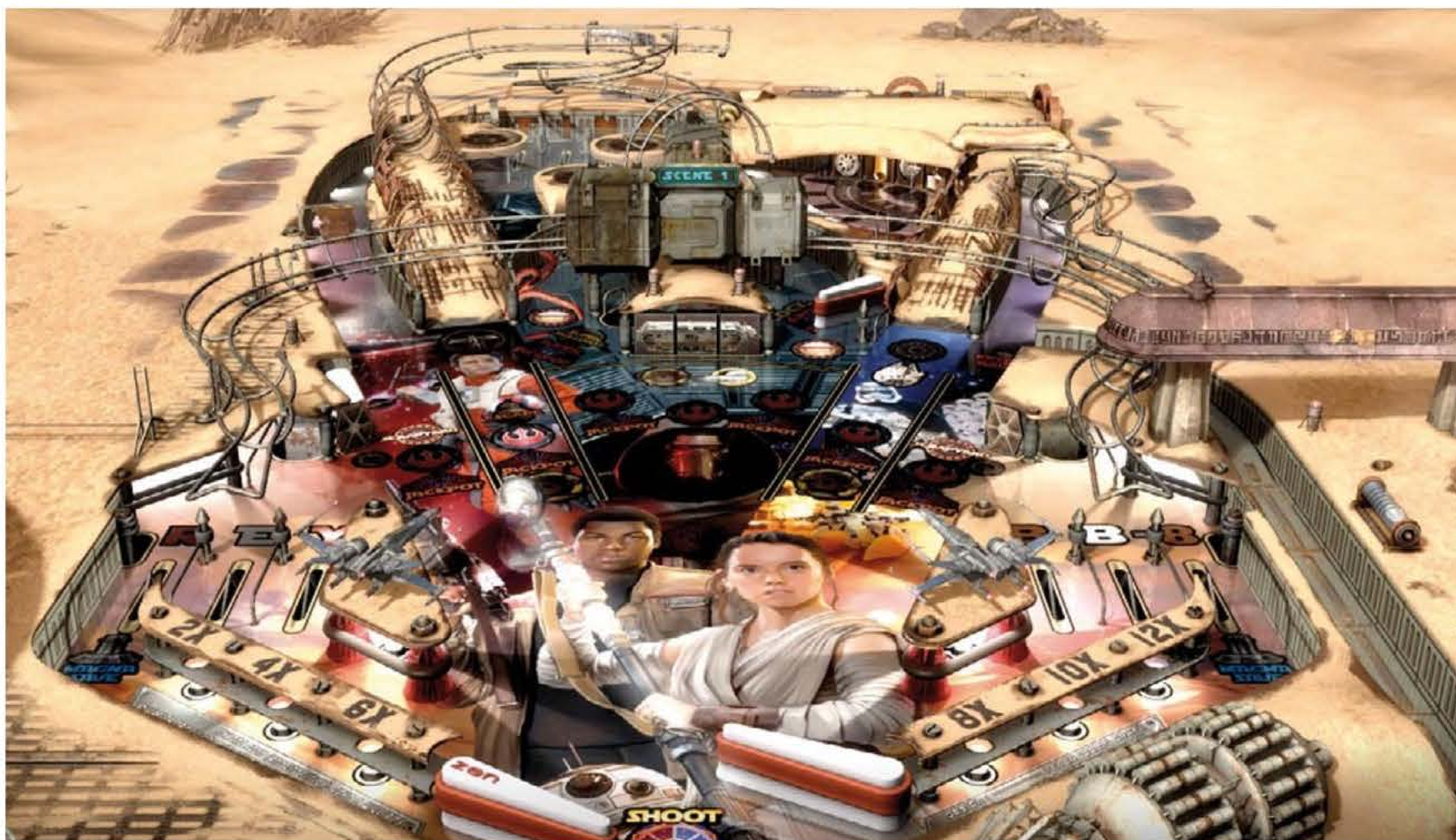
Comentarios del equipo

A pesar de ser un extra de la edición física, lo cierto es que no están incluidos en el disco y llegarán vía descarga (no estaban aún disponibles a fecha de escribir este artículo) para los que tengan la edición física. Como en las pelis en DVD y BR, es un vídeo de los desarrolladores comentando distintos aspectos del juego (subtítulado al castellano).



Extras de la edición física

Más allá del juego en disco y el packaging de cartón que recoge todos los extras, *Life is Strange Limited Edition* incluye también un CD con los principales temas de la BSO (8 temas originales y 14 temas licenciados) junto a un libro de 32 páginas con arte del juego. Por 34,99 euros, no es un mal lote (el juego digital completo cuesta 19,99 euros).







Las dos mesas de pinball incluidas en el pack presentan ambientaciones muy distintas: el desértico planeta Jakku, y el interior de una nave de la Primera Orden.

STAR WARS PINBALL

PS4 | Xbox One | PC | PS Vita | PS3 | Xbox 360 | iOS | Android 4,99 € desde 469 MB

Pinball El Despertar de la Fuerza

El pinball oficial de la nueva película de Star Wars nos presenta dos emocionantes mesas repletas de guiños al episodio VII de la saga.

Zen Studios nos trae dos mesas de pinball basadas en *Star Wars: El Despertar de la Fuerza*. Este contenido está disponible tanto para *Zen Pinball 2* (en consolas PlayStation) como para *Pinball FX 2* (en PC y consolas Xbox), y también para *Star Wars Pinball* en dispositivos móviles y plataformas de Sony.

Aunque *Star Wars: El Despertar de la Fuerza* ha sido un éxito descomunal (lleva cerca de 2.000 millones de dólares recaudados), llama la atención ver que su gran potencial apenas se está explotando en el mundo de los videojuegos más allá de un play set en *Disney Infinity*. Incluso en un lanzamiento reciente del calibre de *Star Wars Battlefront*, lo único relacionado con la nueva película es un contenido sobre la Batalla de Jakku, que aunque se desarrolla en uno de los planetas de *El Despertar de la Fuerza* transcurre 29 años antes del mencionado Episodio VII. Por eso, jugar a estas mesas de pinball es una de las mejores maneras de rememorar la película. Bueno, no sólo por eso; también por la calidad y diversión que atesoran, claro.

Las dos mesas que incluye el pack son muy diferentes entre sí. La primera de ellas está ambientada en el planeta Jakku, donde transcurre buena parte de la película, y en ella están los principales héroes de *El Despertar de la Fuerza*: Rey, Finn, Poe Dameron e incluso el droide BB-8. ¡Hasta el Halcón Milenario aparece de vez en cuando para sobrevolar la mesa!

La segunda mesa, por el contrario, está inspirada por el lado oscuro de la Fuerza, y nos traslada al interior de una de las naves de la tenebrosa Primera Orden, donde veréis a soldados Stormtrooper y al mismísimo villano, Kylo Ren. Esta mesa es más desafiante que la primera, con un diseño más abierto y un ritmo más frenético.

Zen Studios nos tiene acostumbrados a crear sus mesas de pinball con mucho mimo y con abundantes detalles, y con estas dos de *El Despertar de la Fuerza* han vuelto a conseguir unos resultados muy buenos. Los fans de Star Wars encontrarán muchos elementos reconocibles.

VALORACIÓN: Ambas mesas están a un gran nivel, y los amantes del pinball y de Star Wars no se cansarán de jugarlas una y otra vez. Gran jugabilidad y muchísimos detalles estéticos.

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE

Jack el Destripador

PS4 | Xbox One | PC · 14,99 € · 16 GB

La premisa de volver a ver a Evie y Jacob 20 años después, enfrentándose a Jack el Destripador, pintaba demasiado bien sobre el papel. Pero tras completarlo (2 horas yendo a saco, 4 cumpliendo algunas tareas secundarias), la sensación es de quiero y no puedo. Tiene ideas geniales, como controlar a Jack para, por ejemplo, eliminar pruebas o testigos de sus crímenes, con un interfaz adaptado (oímos las voces distorsionadas, cambia hasta el aspecto del interfaz...) y nuevos ataques y habilidades más letales. Con él, tanto con Evie, se ha añadido una nueva habilidad, la de atemorizar a los enemigos, bien con ejecuciones espantosas (con Quick Time Event incluido) o con unas bombas especiales. Pero, aún con estas novedades, siempre queda la sensación de ser un giro sobre lo ya visto... y lo peor es que ese giro casi siempre suele ser a peor.

VALORACIÓN: Corto, con misiones secundarias sosas y muchos detalles jugables vistos en *Syndicate*.









FORZA MOTORSPORT 6

Paquete Polo Red

Xbox One · 6,99 € · 30 MB

Siete nuevos coches, algunos de rabiosa actualidad y otros de lo más clásicos: W Motors HyperSport (2016), #1 NISMO MOTUL AUTECH GT-R (2015), Holden HQ Monaro GTS 350 (1973), Nissan Skyline GT-R (1973), Toyota #8 Toyota Racing TS040 HYBRID (2014), Mazda Formula Mazda (2015) y Opel Kadett C GT/E (1979).

VALORACIÓN: Si te apasionan los coches, te encantará conducir y personalizar estos.



BATTLEFIELD HARDLINE

Pack Huida

PS4 | Xbox One | PS3 | X360 | PC · 14,99 € · 878 MB

Este frenético shooter recibe un nuevo pack con cuatro grandes mapas, cuatro vehículos y un modo de juego adicional: Captura la bolsa, una variante del clásico "captura la bandera". Además, el juego recibe también una actualización gratuita que añade también nuevas armas y un nuevo sistema de partidas competitivas.

VALORACIÓN: No son novedades revolucionarias, pero aportan variedad a su oferta.



WWE 2K16

Pack de Leyendas

PS4 | Xbox One | PS3 | Xbox 360 · 8,99 € · 140 MB

Seis legendarios luchadores de la WWE se unen al plantel: Lita, Trish Stratus, Rowdy Roddy Piper, Mr. Perfect, Big Boss Man y Dusty Rhodes. Además, el pack Terminator (con dos apariencias clásicas de Schwarzenegger en este mítico papel) está ya disponible como DLC (antes era exclusivo para quienes reservaron el juego).

VALORACIÓN: Los más nostálgicos estarán especialmente contentos con estos personajes.

STAR WARS BATTLEFRONT

LANZAMIENTO Noviembre 2015 **ANALIZADO EN** HC 293 **NOTA** 90



DAVID MARTÍNEZ
@DMHobby

Star Wars Battlefront no tiene mucha profundidad, ni elementos de personalización, pero sigue siendo muy divertido, aún después de haber conseguido el nivel máximo. Además ya se han anunciado nuevos contenidos gratuitos (además del primer DLC La batalla de Jakku).

« Se trata de demostrar que soy el mejor pilotando un Tie Fighter »

No hace falta remontarse demasiado para recordar la polémica que se desató con el lanzamiento de *Star Wars Battlefront* en PS4, PC y Xbox One. La ausencia de modo campaña para un sólo jugador, las falta de batallas en el espacio o la desaparición de Las guerras Clon hicieron que muchos se llevaran las manos a la cabeza. También los hubo que se quejaban por la falta de contenido -sólo 13 mapas y 11 bláster- o el sistema de personalización, bastante limitado. Y sin embargo, DICE tenía muy claro lo que quería conseguir.

El objetivo de la desarrolladora era realizar un "shooter" asequible, en que cualquiera pudiese defenderse sin el temor de encontrar adversarios de nivel muy superior y ser aniquilados en cuanto pisaban el campo de batalla. El equipo sueco también basó el interés del juego en probar sus distintos modos: saltar de "Escuadrón de cazas" a "Asalto ATAT" o "Caza al héroe" y tener experiencias totalmente diferentes (no como en otros "shooter" en que los modos son más parecidos entre sí). Y además quiso mostrar en nuestra consola la experiencia más fiel a la trilogía clásica de Star Wars.

Objetivo cumplido

Dejando a un lado que el juego haya arrasado en ventas, tengo que reconocer que me ha sorprendido la cantidad de horas que le he echado (y sigo jugando). En primer lugar por la inclusión de dos mapas adicionales gratis ambientados en el planeta Jakku, junto a un nuevo modo -Punto de inflexión- que le da una vuelta de tuerca a las batallas. Pero es que después de alcanzar el nivel 50, desbloquear todas las cartas (y mejorarlas) y conseguir todos los aspectos rebeldes e imperiales, han conseguido que no pierda el interés. Cuando me "engancho" a *Call of Duty* se trata de mejorar las estadísticas, los prestigios y personalizar mi clase, es una cuestión de ego. Pero en *Star Wars Battlefront* juego por pura diversión. Se trata de seguir disfrutando de unos gráficos de escándalo, de la banda sonora de John Williams, de los mismos efectos de la película... y demostrar que soy el mejor pilotando un Tie Fighter sobre la superficie helada de Hoth. Y no es nada fácil, porque en mi grupo de amigos hay mucho pique (mi hermano y cuatro de mis primos se empeñan en ponerme las cosas difíciles). EA ya ha anunciado que tendremos nuevo contenido gratuito (un mapa adicional ambientado en Tatooine y nuevos trajes para Luke Skywalker y Leia), así que me imagino que nuestras hazañas en "una galaxia muy, muy lejana" no han hecho sino comenzar.

MASS EFFECT

LANZAMIENTO 23 de noviembre de 2007 **ANALIZADO EN** HC 195 **NOTA** 94

« Uno de los más grandes de la pasada generación »



BORJA ABADÍE
@BorjaAbadie

Embajador Udina: ¿qué hay de Shepard? Él nació en la Tierra... pero ¿es ése el tipo de persona que queremos que proteja la galaxia? Capitán Anderson: es el único tipo de persona que puede protegerla. Así comienza *ME*, uno de los mejores juegos de la pasada generación.

Probando la retrocompatibilidad de Xbox One me puse a repasar la lista de los 100 títulos disponibles y, de entre toda la morralla, lo que más me apeteció catar fue *Mass Effect*. Y así comenzó mi segunda vez con la obra maestra de BioWare.

La excelencia, aún con errores

Sí, soy perfectamente consciente de muchos de sus fallos. Y hay bastantes: tarda bastante en arrancar, los combates son mucho más cutres que en las dos entregas posteriores, la exploración de los planetas con el Mako se hace muy repetitiva, el inventario es prácticamente incomprensible, el auto salvado es un incordio y, en líneas generales el control y el frame rate se alían para aguarnos la fiesta y hacer que por momentos sea injugable.

Dicho esto, el primer *Mass Effect* me parece que es, en todo lo demás, mucho mejor que sus dos secuelas. Está el factor sorpresa al contemplar semejante universo pero hay mucho más: la historia es la mejor, con el mejor villano de la trilogía y un guión mucho más cercano al cine negro que a las grandilocuentes pirotecnias del celuloide actual, cuenta con muchos más elementos roleros (como la importancia de las habilidades que escojamos al subir de nivel, el equipo que formamos, el que llevamos...), con la mejor B.S.O. en años y en definitiva, con todo lo que hace que lleve más de 40 horas rejugándolo.





Mass Effect tiene un buen número de defectos, más que las dos entregas posteriores. Pero también tiene más "magia" que ninguno.

MONSTER HUNTER 4 ULTIMATE

LANZAMIENTO 13 de febrero de 2015 **ANALIZADO EN** HC 284 **NOTA** 93

« El Phantasy Star Online de nuestro tiempo »



RAFAEL AZNAR
@Rafaikkonen

Como buen amante de las japonesadas y de los juegos minusvalorados, no puedo dejar de reivindicar el que, para mí, es el mejor juego que 3DS tuvo el año pasado: *Monster Hunter 4 Ultimate*.

Una partida de casi 200 horas (más las no contabilizadas por las muchas veces que he tenido que apagar la consola) da cuenta de lo que me pirra. A mí, en PSP, la saga me espantaba, por lo ortopédica que era la gestión de la cámara, pero desde que dio el salto a Wii y, sobre todo, a 3DS, me tiene obnubilado. Es curioso, porque yo tiendo a frustrarme fácilmente con los juegos que te hacen morder el polvo a menudo, pero estas cacerías me parecen lo mejor que ha hecho Capcom en muchos años. Salvando las distancias, considero a esta saga casi como una sucesora espiritual de *Phantasy Star Online*, por su jugabilidad y por su tremendo cooperativo.

Monterías en comandita

El añazo que me he tirado jugando con mi hermano, un amigo e incluso con un lector de la revista es de los que hacen época. Coordinarse para poder tumbar a los dificilísimos monstruos que plagan este coto de caza es una experiencia que nadie que tenga una 3DS debería perderse. La única pega es que la consola no tenga chat de voz, lo que obliga a montar un canal secundario. Por otra parte, cuando crees que ya has acabado todas las misiones... salen más. ¡Y tiene DLC gratuito!

Aún nos tiene que llegar *Monster Hunter X* (y *Stories*), pero lo que a mí me gustaría de verdad es una entrega de sobremesa. ¿Qué tal lanzar NX con ella en Japón y así vender un par de millones de consolas? Esta saga vale un Potosí.





El cooperativo de *MH4U* es uno de los que más he disfrutado en mi vida. Hay pocos juegos que se le puedan comparar en esa lid.

LOS MEJORES

Porque todo se entiende mejor si se ordena en una lista

LOS MÁS **VENDIDOS**

En **España**

Del 1 al 31 de diciembre. Datos cedidos por GFK.

Igual que en los últimos años, *Call of Duty* y *FIFA* han copado las listas de ventas navideñas de nuestro país, sin olvidar la entrega de rigor de *Just Dance* para Wii, otro clásico de esa época.

JUEGOS

1	**Call of Duty: Black Ops III**	PS4
2	**FIFA 16**	PS4
3	**Just Dance 2016**	Wii
4	**FIFA 16**	PS3
5	**Star Wars: Battlefront**	PS4
6	**GTA V**	PS4
7	**Call of Duty: Black Ops III**	PS3
8	**New Style Boutique 2**	3DS
9	**Animal Crossing: Happy Home Des.**	3DS
10	**Assassin's Creed Syndicate**	PS4

PLATAFORMAS

PS4	1 Call of Duty: Black Ops III 2 FIFA 16 3 Star Wars: Battlefront 4 Grand Theft Auto V 5 Assassin's Creed Syndicate
Xbox One	1 Call of Duty: Black Ops III 2 Star Wars: Battlefront 3 FIFA 16 4 Fallout 4 5 Halo 5: Guardians
PS3	1 FIFA 16 2 Call of Duty: Black Ops III 3 Grand Theft Auto V 4 Minecraft: Story Mode 5 NBA 2K16
Xbox 360	1 FIFA 16 2 Call of Duty: Black Ops III 3 Grand Theft Auto V 4 Minecraft 5 Just Dance 2016
Wii U	1 Super Mario Maker 2 Just Dance 2016 3 Xenoblade Chronicles X 4 Splatoon 5 Mario Tennis: Ultra Smash
3DS	1 New Style Boutique 2 2 Animal Crossing: Happy... 3 Tomodachi Life 4 Mario & Luigi: Paper Jam Bros 5 New Super Mario Bros 2
PS Vita	1 Minecraft 2 Phineas y Ferb: El día de... 3 FIFA 15 4 LEGO Jurassic World 5 WRC 5
PC	1 Los Sims 4 2 Star Wars: Battlefront 3 Rainbow Six Siege 4 StarCraft II: Legacy of the Void 5 World of Warcraft 5.0

En **otros países**

JAPÓN

Del 28 de diciembre al 3 de enero. Datos cedidos por VG Chartz

Las consolas de Nintendo mandan en su tierra natal, con cifras tan bestiales como la de *Monster Hunter X*, que ya acumula 2,5 millones de copias vendidas.

1. **Monster Hunter X** 3DS
2. Monster Strike 3DS
3. Splatoon Wii U
4. Super Mario Maker Wii U
5. Yo-kai Watch Busters 3DS



REINO UNIDO

Del 27 de diciembre al 2 de enero. Datos cedidos por VG Chartz

La lista británica presenta ventas parejas para los juegos multiplataforma, alternando sus versiones para PS4 y Xbox One.

1. **COD: Black Ops III** PS4
2. Call of Duty: Black Ops III Xbox One
3. Star Wars: Battlefront PS4
4. Star Wars: Battlefront Xbox One
5. Fallout 4 PS4



EE.UU.

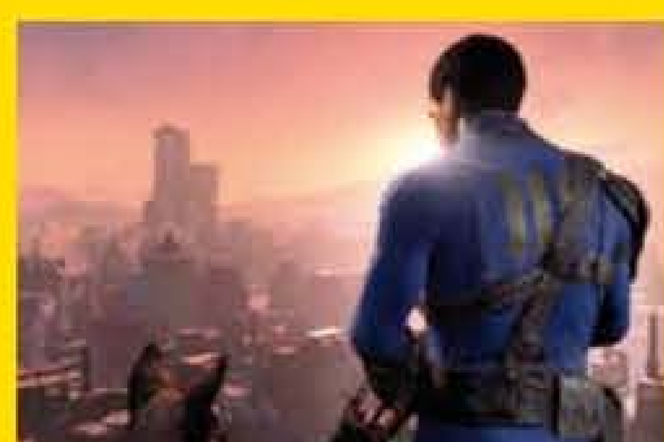
Del 27 de diciembre al 2 de enero. Datos cedidos por VG Chartz

En la tierra del Tío Sam, sucede algo similar a lo de Reino Unido. Se nota su pasado histórico en común, antes de que las trece colonias se independizaran...

1. **Call of Duty: Black Ops III** PS4
2. Call of Duty Black Ops III Xbox One
3. Star Wars: Battlefront PS4
4. Fallout 4 PS4
5. Fallout 4 Xbox One



VUESTROS **FAVORITOS**



1 **Fallout 4**
PS4 - Xbox One - PC



2 **Metal Gear Solid V The Phantom Pain**
PS4 - One - PC - PS3 - 360



3 **The Witcher 3 Wild Hunt**
PS4 - Xbox One - PC



4 **Yakuza 5**
PS3



5 **Star Wars: Battlefront**
PS4 - Xbox One - PC

LA OPINIÓN DE LA **PRENSA MUNDIAL**

	1	2	3	4	5
	Dirt Rally PC	**Mario & Luigi Paper Jam Bros** 3DS	**Resident Evil 0 HD** PS4 - One - PC - PS3 - 360	**Fast Racing Neo** Wii U	**AC Chronicles: India** PS4 - Xbox One - PC
HOBBY CONSOLAS Revista líder en **España**	91 / 100 *“El mejor juego de rallies que hemos jugado en años: evoca a Colin McRae Rally”*	89 / 100 *“Un gran juego de rol que siempre ofrece variedad y nuevas mecánicas”*	84 / 100 *“Una de las entregas más desconocidas de la saga, resucitada de entre los muertos”*	87 / 100 *“Un digno reemplazo de F-Zero para Wii U: su vertiginosa fórmula se ve poco hoy en día”*	71 / 100 *“Está más pensado para los fans de Prince of Persia que para los de Assassin's Creed”*
IGN Web líder en **Reino Unido**	8,9 / 10 *“Un espectacular simulador que brilla en lo visual y que presenta un sonido increíble”*	5,9 / 10 *“Su gran sistema de combate no logra tapar la sosa historia ni las tediosas cazas de Toad”*	6,5 / 10 *“Tiene la apariencia de un juego moderno, pero eso no quita que sea olvidable”*	7,5 / 10 *“Un juego bonito que ofrece carreras sólidas y una gran sensación de velocidad”*	6 / 10 *“Tiene el alma que se perdió con AC China, pero su frustrante diseño de misiones es un retroceso”*
GAME INFORMER Revista líder en **EE.UU.**	8,5 / 10 *“Puede ser tan implacable como una subida a Pikes Peak, pero el viaje resulta sublime”*	8,75 / 10 *“No cambia mucho la fórmula, pero está dentro del panteón de los RPG de Mario”*	8,5 / 10 *“Muy recomendable para cualquiera que ya lo disfrutara cuando se lanzó en Gamecube”*	- / 10 No disponible	5 / 10 *“Al contrario que el de China, AC India es un juego que desperdicia su bella ambientación”*
GAMESPOT Web líder en **EE.UU.**	8 / 10 *“No sólo supone el regreso de Codemasters a la buena senda, sino que es su mejor juego”*	- / 10 No disponible	7 / 10 *“Soporta muy bien la fórmula que hizo que la primera entrega de RE fuera tan disfrutable”*	- / 10 No disponible	7 / 10 *“El episodio intermedio de Chronicles mejora la fórmula, pero no logra perfeccionarla”*
EDGE Revista líder en **Reino Unido**	8 / 10 *“No sólo evoca a sus orígenes: es el mejor juego de Codemasters en mucho tiempo”*	7 / 10 *“Este intento de fusionar dos mundos de Mario es más que la suma de sus partes”*	- / 10 *No disponible*	6 / 10 *“Un competente juego de carreras, pero que no alcanza a otros con los que está en deuda”*	- / 10 *No disponible*
FAMITSU Revista líder en **Japón**	- / 40	33 / 40	- / 40	- / 40	- / 40
NOTA MEDIA	85	78	76	74	63

*Los juegos de la lista de **La opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.*

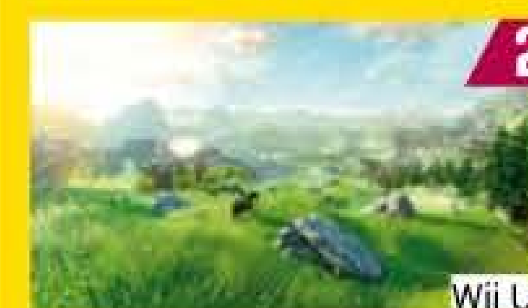
LOS MÁS **ESPERADOS**



Uncharted 4
El desenlace del ladrón

El juego de Naughty Dog se ha retrasado un mes, pero el ansia por él sigue igual.

FECHA 27 de abril



Legend of Zelda

Se rumorea que podría salir también en NX, pero algo es seguro: Wii U tendrá, al fin, su primer *Zelda* propio.

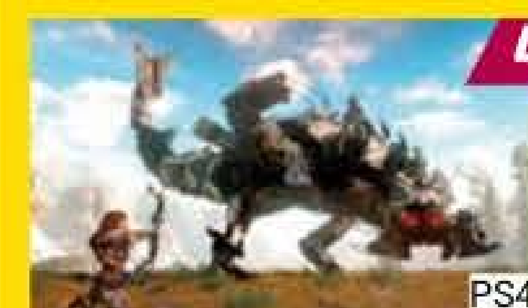
FECHA 2016



Final Fantasy XV

El director Hajime Tabata ha confirmado ya que, tras un larguísimo desarrollo, este RPG verá la luz este año.

FECHA 2016



Horizon: Zero Dawn

Los dinosaurios tecnológicos de Guerrilla Games se pueden convertir en grandes estandartes de PS4.

FECHA 2016



Gears of War 4

La CGO regresará a finales de año, pero, en primavera, Microsoft lanzará una beta con la que ir abriendo boca.

FECHA Otoño

*La lista de **Los más esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas*



6 Bloodborne
PS4



7 J-Stars Victory VS+
PS4 - PS3 - PS Vita



8 Rise of the Tomb Raider
Xbox One - Xbox 360 - PC



9 Xenoblade Chronicles X
Wii U



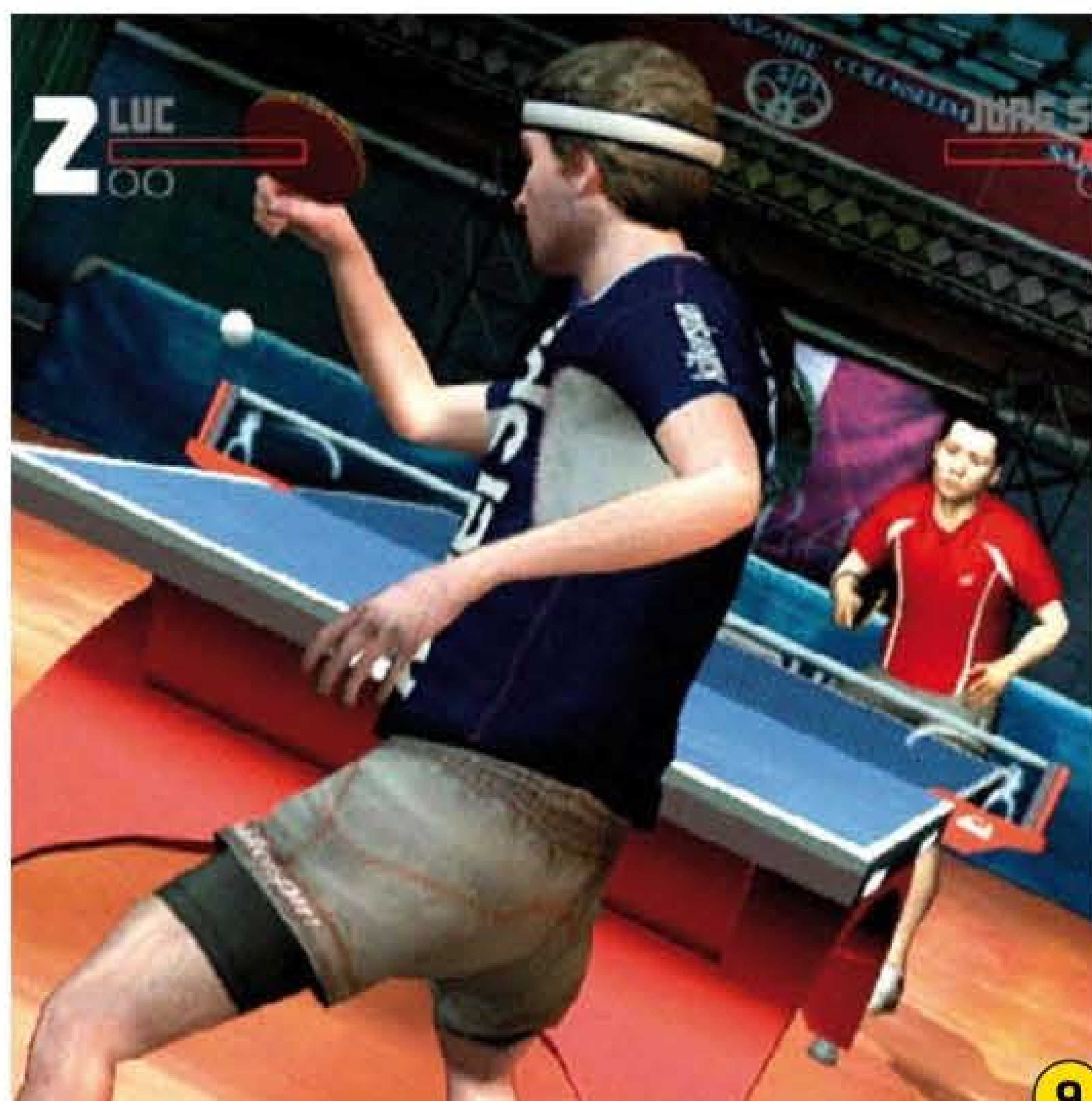
10 Call of Duty: Black Ops III
PS4 - One - PC - PS3 - 360

*La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas*

TOP 10 RECOMENDADOS

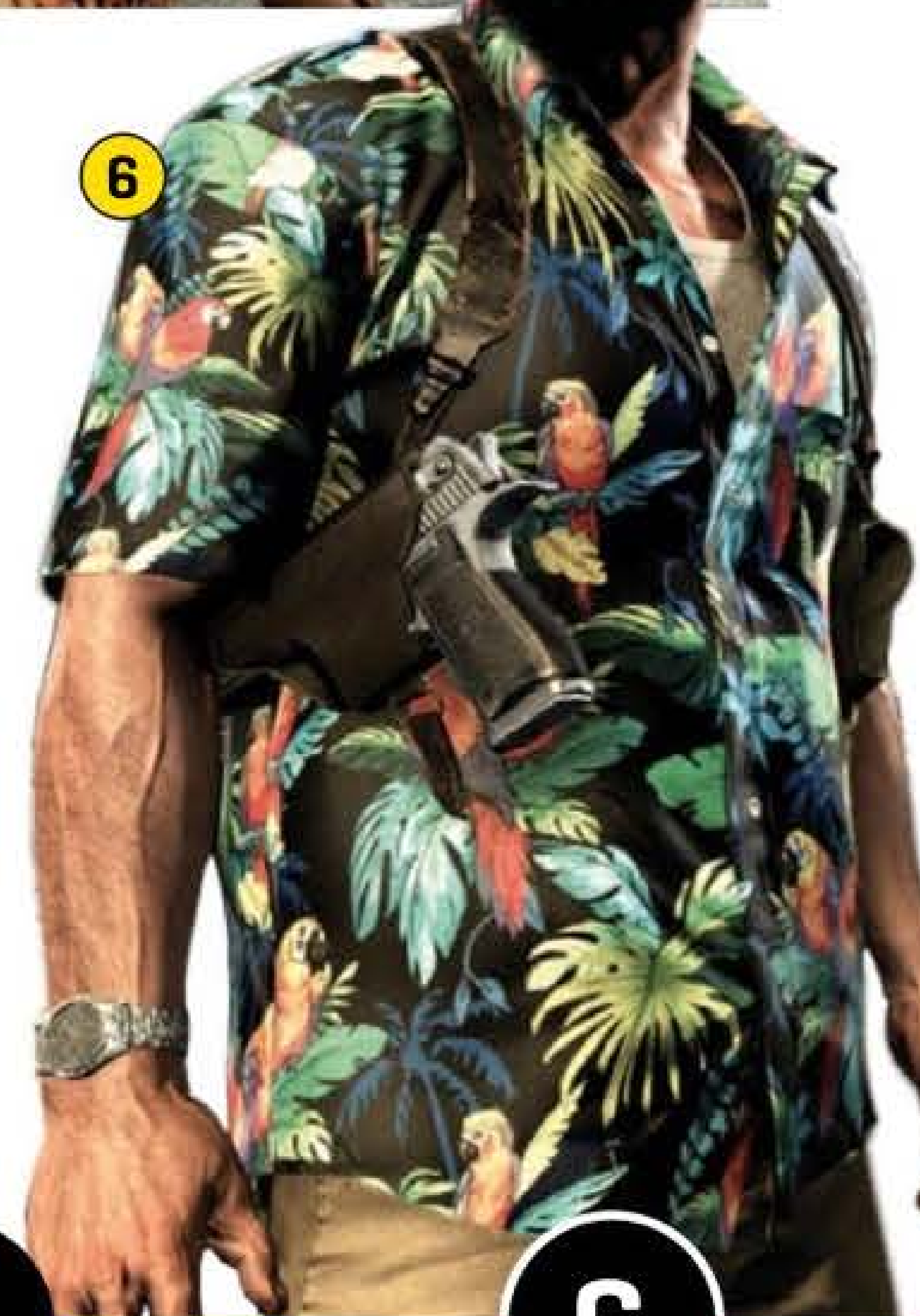
SAGAS DE ROCKSTAR

Una de las compañías más perfeccionistas lleva desde 2013 sin sacar un juego "nuevo", pero en 2016 podría anunciar su nuevo proyecto. Mientras, repasamos sus diez IP más sonadas.











10

Agent

Se anunció en 2009 en exclusiva para PS3, pero este juego, del que nunca se vio ni una imagen, está en el limbo. Iba a ser una aventura de espionaje ambientada a finales de los años 70, en plena Guerra Fría. Rockstar nunca ha dicho oficialmente que esté cancelado, así que aún hay esperanzas de verlo. ¿Se "reanunciará" en 2016?

- **CONSOLA** PS3
- **ESTUDIO** Rockstar North
- **AÑO** -

9

Table Tennis

Rockstar sorprendió a propios y extraños con la IP que eligió para estrenarse en Xbox 360. Con un control muy sencillo y unos gráficos de órdago para la época, los partidos de ping-pong de este título deportivo eran realmente adictivos. Wii recibió una adaptación que le sacaba partido al Wiimote.

- **CONSOLA** Xbox 360 | Wii
- **ESTUDIO** Rockstar San Diego
- **AÑO** 2006
- **NOTA HC 177** 86

8

Midnight Club 3 DUB Edition

En plena fiebre por el tuning y las carreras nocturnas, esta saga de velocidad de Rockstar tuvo mucho que decir. Esta entrega contaba con la colaboración de *DUB*, una revista especializada de Estados Unidos, y se ambientaba en tres ciudades: San Diego, Atlanta y Detroit.

- **CONSOLA** PS2 | Xbox | PSP
- **ESTUDIO** Rockstar San Diego
- **AÑO** 2005
- **NOTA HC 164** 93

7

Manhunt

Muchos de los juegos de Rockstar se caracterizan por su violencia, y *Manhunt* se lleva la palma, sin duda alguna. Encarnábamos a un preso que se libraba de ser ejecutado... antes de acabar en medio de la locura de asesinatos planteada por un director de cine que quería grabar una película "snuff".

- **CONSOLA** PS2 | Xbox | PC
- **ESTUDIO** Rockstar North
- **AÑO** 2003
- **NOTA HC 148** 88

6

Max Payne 3

Max Payne fue una saga pionera, al popularizar el "tiempo bala" en los videojuegos. Las dos primeras entregas fueron desarrolladas por un estudio tan reputado como Remedy, y esta tercera nos sorprendió con un protagonista demacrado que debía proteger a una familia en espectaculares tiroteos en tierras brasileñas.

- **CONSOLA** PS3 | Xbox 360 | PC
- **ESTUDIO** Rockstar Vancouver
- **AÑO** 2012
- **NOTA HC 249** 94











5

The Warriors

Considerado de culto, este juego se inspiraba en la película homónima de los años 70, protagonizada por una banda callejera de Nueva York, los Warriors. Rockstar reinventó el género del beat'em up, que, tras triunfar en recreativas y en los 16 bits, casi nadie había adaptado con éxito a las 3D.

- **CONSOLA** PS2 | Xbox | PSP
- **ESTUDIO** Rockstar Toronto
- **AÑO** 2005
- **NOTA HC 171** 88

4

L.A. Noire

Como si de una película de cine negro se tratara, esta aventura se ambientaba en Los Ángeles, en 1947. Como detectives, debíamos investigar diversos asesinatos, recabando pistas e interrogando a testigos y sospechosos, cuyos gestos había que tener en cuenta para valorar si decían la verdad.

- **CONSOLA** PS3 | Xbox 360 | PC
- **ESTUDIO** Team Bondi
- **AÑO** 2011
- **NOTA HC 237** 93

3

Canis Canem Edit

La tendencia de Rockstar a meterse en líos alcanzó otro nivel con *Bully*, donde encarnábamos a un abusón en un colegio. Aunque el tono era humorístico y la aventura era muy divertida, en Hobby Consolas decidimos no puntuar el juego, por la sensibilidad social que había a cuenta de un tema realmente delicado.

- **CONSOLA** PS2 | 360 | Wii | PC
- **ESTUDIO** Rockstar Vancouver
- **AÑO** 2006
- **NOTA HC 182** --

2

Red Dead Redemption

Se podría decir que, con *GTA*, Rockstar fundó el género del "sandbox", y con *Red Dead Redemption* lo reinventó, al sacarse de la chistera una genial ambientación de "western". El giro final de la aventura es uno de los mejores momentos de la historia de los videojuegos.

- **CONSOLA** PS3 | Xbox 360
- **ESTUDIO** Rockstar San Diego
- **AÑO** 2010
- **NOTA HC 225** 96

1

Gran Theft Auto: San Andreas

Pocos dudan que *GTA* es la mejor saga (y la más influyente) de la historia de Rockstar y que *San Andreas* es su mejor entrega. Su gigantesca recreación de Los Ángeles, San Francisco y Las Vegas ha quedado para el recuerdo. Es uno de los mejores juegos que se han creado jamás.

- **CONSOLA** PS2 | Xbox | PC
- **ESTUDIO** Rockstar North
- **AÑO** 2004
- **NOTA HC 159** 97

RETRO HOBBY REPORTAJE

25 AÑOS 25 SAGAS

En estos 25 años de vida de Hobby Consolas hemos visto nacer y crecer muchas sagas, algunas incluso anteriores a la propia existencia de la revista. Así eran... y así han ido cambiando junto a nosotros.

Por Francisco Javier Cabal

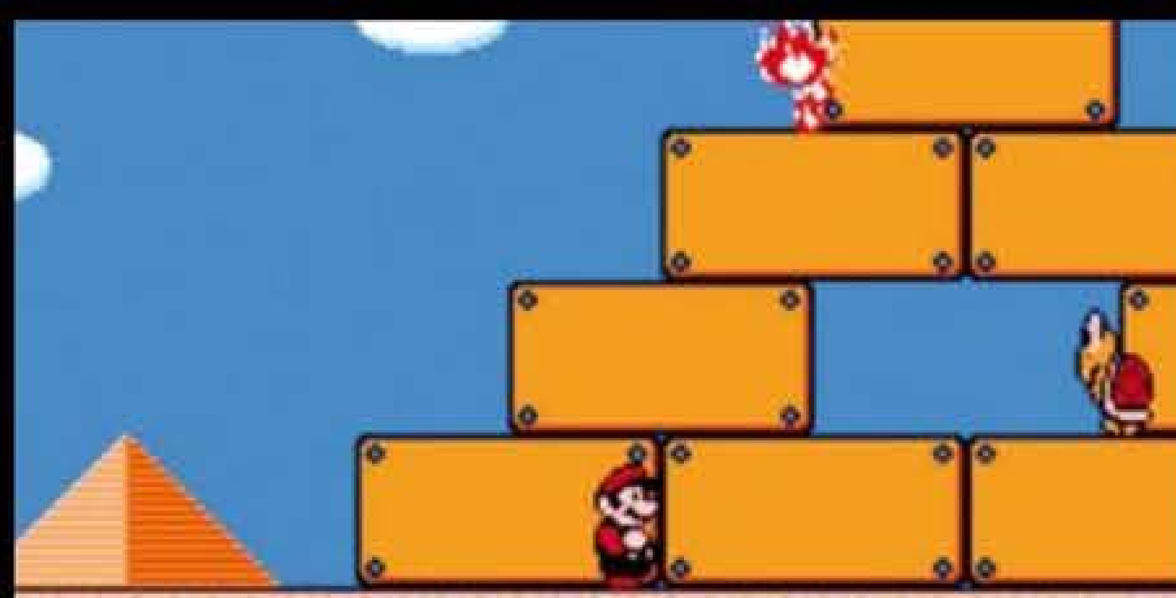
1 SUPER MARIO BROS

COMPAÑÍA Nintendo **COMIENZO** 1985 **ÚLTIMA ENTREGA** 2015

El personaje de videojuego más reconocido del mundo ha evolucionado, y mucho, desde que nació en una recreativa y se adaptó a NES. Su primer gran salto visual -y jugable- llegó con *SMB3,* aunque la verdadera revolución llegó con N64, donde el fontanero abrazó las 3D en una aventura que nos fue imposible puntuar. No menos meritorio fue *SM Galaxy.* La última entrega ha optado por la creación de contenido.



SUPER MARIO BROS • 1985



SUPER MARIO BROS 3 • 1988



SUPER MARIO 64 • 1996



SUPER MARIO GALAXY • 2007



SUPER MARIO MAKER • 2015

2 METAL GEAR

COMPAÑÍA Konami
COMIENZO 1987
ÚLTIMA ENTREGA 2015

La saga que encumbró a Hideo Kojima siempre ha intentado llevar más lejos el hardware para ser un referente técnico. Nació en MSX y por estética y desarrollo (sigilo antes que acción) fue un soplo de aire fresco. El éxito le llegó con *MGS* para PSX y su salto a las 3D, que se ha ido perfeccionando hasta *MGSV*, donde adopta un desarrollo típico del mundo abierto.



METAL GEAR • 1987



METAL GEAR SOLID • 1998



METAL GEAR SOLID 2 • 2001



METAL GEAR SOLID 3 • 2004



METAL GEAR SOLID 4 • 2008



MGS THE PANTHOM PAIN • 2015

3

FINAL FANTASY

COMPAÑÍA Square/Square Enix
COMIENZO 1987
ÚLTIMA ENTREGA 2016

Square creó el primer *FF* para NES, un RPG por turnos como despedida ante su inminente quiebra, pero sus buenas ventas supusieron el reflote de la compañía. El éxito mundial de la saga llegaría con *FFVII* para PSX con gráficos renderizados y personajes poligonales, siendo *FFX* para PS2 el primer título completamente poligonal. Este 2016 llegará *FFXV*.


FINAL FANTASY I • 1987


FINAL FANTASY VII • 1997


FINAL FANTASY X • 2001


FF VII CRISIS CORE • 2007


FF XIV A REALM REBORN • 2010


FINAL FANTASY XV • 2016

4

STREET FIGHTER

COMPAÑÍA Capcom
COMIENZO 1987
ÚLTIMA ENTREGA 2016

Cuando SF llegó a los salones sentó las bases de los juegos de lucha 1 VS 1, pero ni siquiera rozó el gran éxito que sería *Street Fighter 2* y sus revisiones. Más tarde llegaría SF3, con más personajes y un renovado sistema de combos, las series Alpha y EX... *SFIV* hizo uso del Cel Shading por primera vez, estilo que se mantendrá en el inminente *SFV*.


STREET FIGHTER • 1987


STREET FIGHTER II • 1991


SUPER STREET FIGHTER II TURBO • 1994


STREET FIGHTER III THIRD STRIKE • 1999



STREET FIGHTER 2 HD • 2008


STREET FIGHTER V • 2016

5

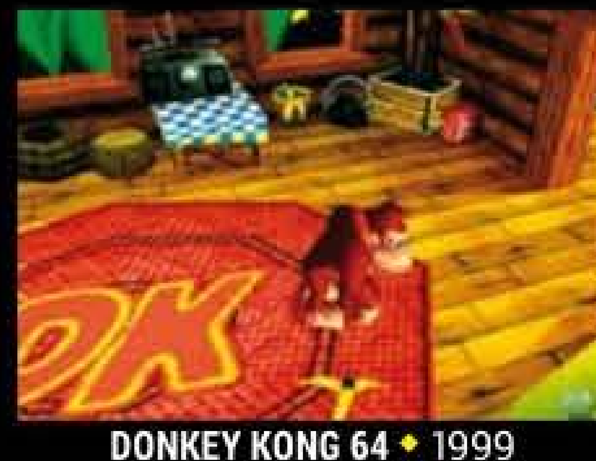
DONKEY KONG

COMPAÑÍA Nintendo
COMIENZO 1981
ÚLTIMA ENTREGA 2013

Su primera aparición fue como villano en la máquina recreativa y posteriormente se convirtió en héroe gracias a Rare, que se encargó de recuperar al personaje para la trilogía *Donkey Kong Country*. Tras un par de juegos musicales para GC, Retro Studios se hizo cargo de la serie, siendo por ahora *DK Tropical Freeze* (para Wii U) su última entrega.


DONKEY KONG • 1981


DONKEY KONG COUNTRY • 1994


DONKEY KONG 64 • 1999


DK JUNGLE BEAT • 2004


DK BARREL BLAST • 2007


DK COUNTRY TROPICAL FREZEE • 2014

6

SONIC

COMPAÑÍA Nintendo
COMIENZO 1991
ÚLTIMA ENTREGA 2016

La mascota de Sega siempre ha estado ligada a plataformas y velocidad. Después de una primera trilogía para MD, llegaron experimentos como el cartucho-adaptador *Sonic & Knuckles* o el paso a la aventuras en 3D para Dreamcast con *Sonic Adventure*. Los últimos lanzamientos han sido para las consolas de Nintendo y los móviles, con un éxito desigual. Este año cumple 25 y habrá nuevo juego.


SONIC THE HEDGEHOG • 1991


SONIC AND KNUCKLES • 1994


SONIC ADVENTURE • 1998


SONIC GENERATIONS • 2011


SONIC 4 EPISODE 2 • 2012


SONIC BOOM • 2014

7

CASTLEVANIA

COMPAÑÍA Konami
COMIENZO 1986
ÚLTIMA ENTREGA 2014

La eterna lucha entre el clan Belmont y Drácula empezó en NES con un título que combinó plataformas y acción y se convirtió en trilogía. La saga llegaría a SNES con mejoras gráficas y jugables y en PSX se lanzaría *SOTN*, considerado el mejor juego de la serie. Más tarde se llevaría la serie a las 3D con *Castlevania 64*. Para terminar, Mercury Steam actualizó la IP con una trilogía a modo de "reboot".


CASTLEVANIA • 1986


SUPER CASTLEVANIA IV • 1991


C. SYMPHONY OF THE NIGHT • 1997


CASTLEVANIA 64 • 1998


C. LAMENT OF INNOCENCE • 1998


C. LORDS OF SHADOW • 2010

8

FIFA

COMPAÑÍA Electronic Arts
COMIENZO 1993
ÚLTIMA ENTREGA 2015

La franquicia deportiva más exitosa de nuestro pais comenzó en Megadrive, usando una perspectiva isométrica para recrear los partidos. Después llegaría la entrega para 3DO que usaría polígonos para recrear los estadios y más adelante *Fifa 96* que sería totalmente poligonal. Con cada entrega se ha ido puliendo la IA, actualizando las plantillas, mejorando gráficamente y añadiendo un control más profundo.


FIFA INTERNACIONAL SOCCER • 1993


FIFA INTERNACIONAL SOCCER • 1994


FIFA 2001 • 2000


FIFA 08 • 2007


FIFA 14 • 2013


FIFA 16 • 2015

9

METROID

COMPAÑÍA Nintendo
COMIENZO 1986
ÚLTIMA ENTREGA 2016

Creado por Gunpei Yokoi y protagonizado por Samus Aran, este título que mezcló plataformas y exploración nació en NES (Famicom Disk) y se ha paseado por casi todos los sistemas de Nintendo. Retro Studios actualizó la saga a las 3D con *Metroid Prime*, usando una perspectiva en primera persona. El último capítulo de la saga, *Other M*, fue desarrollado por Team Ninja apostando aún más por la acción.


METROID • 1986


SUPER METROID • 1994


METROID FUSION • 2002


METROID PRIME • 2002


METROID OTHER M • 2010


METROID PRIME FEDERATION FORCE • 2016

10

PAC-MAN

COMPAÑÍA Namco
COMIENZO 1986
ÚLTIMA ENTREGA 2015

El personaje creado por Toru Iwatani ha pasado por múltiples estilos de juego, desde el laberinto arcade original en el que los fantasmas nos perseguían (pasando por *Pac-mania*, que usó una perspectiva isométrica para crear efecto 3D) a un tono más plataformero con *Pac-Land*, que a su vez evolucionó al 3D con *Pac-Man World*. Actualmente triunfa en móviles con *Pac-Man 256*.


PAC-MAN • 1980


PAC-LAND • 1984


PAC-MANIA • 1987


PAC-MAN WORLD 2 • 2002


PACMAN GHOSTLY ADVENTURE • 2013


PAC-MAN 256 • 19XX

11

ALONE IN THE DARK

COMPAÑÍA Infogrames/Atari
COMIENZO 1992
ÚLTIMA ENTREGA 2015

Considerado el "abuelo" del Survival Horror, se estrenó originalmente en PC con una trilogía que usó polígonos para los personajes y fondos renderizados para los escenarios, llegando después a las consolas de 32 bits. Con *The New Nighmare* se intentó renovar la franquicia con éxito. El último capítulo, *Illumination*, es un mal juego plagado de errores.


ALONE IN THE DARK • 1992


ALONE IN THE DARK 2 • 1993


ALONE IN THE DARK 3 • 1994


AITD THE NEW NIGHTMARE • 2001


ALONE IN THE DARK • 2008


AITD ILLUMINATION • 2015

12

DOUBLE DRAGON

COMPAÑÍA Technos Japan
COMIENZO 1987
ÚLTIMA ENTREGA 2015

El "culpable" de popularizar el género Beat' em up nos permitió compartir la partida con un amigo. Tras una trilogía (con versiones en casi todos los sistemas) y una entrega original para SNES, llegaría un juego de lucha 1vs1 para Neo-Geo y más tarde *Neon*, un intento de reiniciar la saga sin éxito. Lo último es un recopilatorio de la primera trilogía en PC.


DOUBLE-DRAGON • 1987


SUPER DOUBLE DRAGON • 1992


DOUBLE DRAGON • 1995


DOUBLE DRAGON NEON • 2012


DOUBLE DRAGON II WANDER OF THE DRAGONS • 2013


DOUBLE DRAGON TRILOGY • 2015

13

ISS / PRO EVOLUTION SOCCER

COMPAÑÍA Konami
COMIENZO 1994
ÚLTIMA ENTREGA 2015

Es el eterno aspirante al trono de mejor juego de fútbol cada año. Empezó en plan arcade para SNES y gradualmente fue virando a la simulación, a partir de *ISSPro* para PSX. Este enfoque se mejoraría en las entregas para PS2. Y tras un bache en su etapa de PS3, parece que ha vuelto a la buena senda.


ISS • 1994


ISS 64 • 1996


ISS PRO • 1999


PRO EVOLUTION SOCCER 6 • 2006


PRO EVOLUTION SOCCER 2014 • 2013


PRO EVOLUTION SOCCER 2016 • 2015

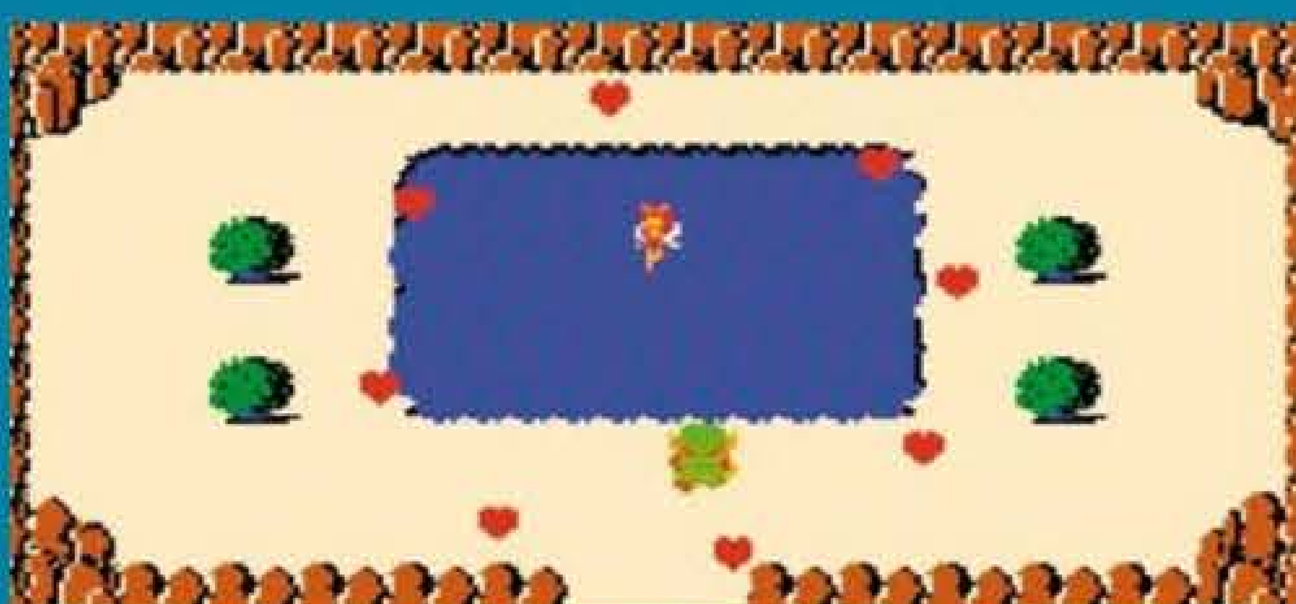
14



THE LEGEND OF ZELDA

COMPAÑÍA Nintendo **COMIENZO** 1986 **ÚLTIMA ENTREGA** 2016

A pesar de la poca fe de Nintendo en la historia de la trifuerza, *Zelda* triunfó en su debut en NES. Sus gráficos discretos con perspectiva aérea no impidieron que los action RPG ganaran popularidad, algo que siguió en SNES con *A Link To The Past*. Pero la revolución llegó con N64 y sus gráficos 3D, con *Ocarina of Time* y *Majora's Mask*. Desde entonces la serie ha permanecido 3D, alternando estilos gráficos como el Cel Shading y otros más realistas.


THE LEGEND OF ZELDA • 1986


THE LEGEND OF ZELDA - A LINK TO THE PAST • 1991


THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME • 1998



THE LEGEND OF ZELDA WINDWAKER • 2002



THE LEGEND OF ZELDA TWILIGHT PRINCESS • 2006

15

GHOSTS'N GOBLINS

COMPAÑÍA Capcom
COMIENZO 1985
ÚLTIMA ENTREGA 2012

Las aventuras de Sir Arthur se estrenaron en los salones recreativos con gran dificultad (y mucho humor). Después de *Ghouls'n Ghosts* y *Super Ghouls'n Ghosts* -con mejoras gráficas y jugables-, llegarían los gráficos 3D con *Ultimate G'nG* para PSP (o *Gold Knight* Iphone), una estética que se mantuvo en *G'nG Online* de PC (no salió de Korea).


GHOSTS'N GOBLINS • 1985


GHOULS 'N GHOSTS • 1988


SUPER GHOULS 'N GHOSTS • 1991


ULTIMATE GHOSTS'N GOBLINS • 2006


GHOST'N GOBLINS GOLD KNIGHT • 2009


GHOSTS'N GOBLINS ONLINE • 2012

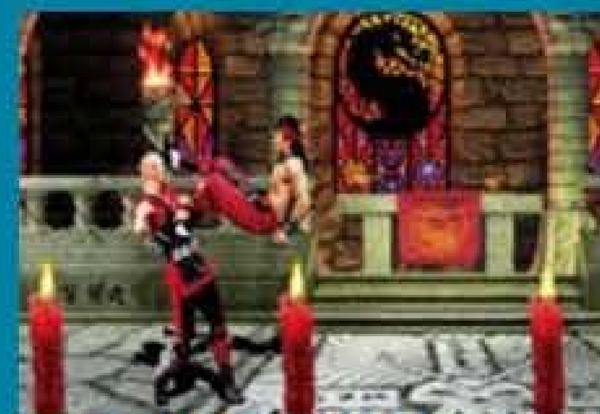
16

MORTAL KOMBAT

COMPAÑÍA Midway/Warner
COMIENZO 1992
ÚLTIMA ENTREGA 2015

Diseñado para combatir con Street Fighter II, MK se diferenciaba de éste por su tono gore y utilizar actores reales para recrear a los personajes. Así hasta MK4, que introdujo armas y los gráficos 3D, añadiéndose en las siguientes entregas varios estilos de combate para cada luchador. El último, *MKX*, recupera las luchas 1vs1 de corte 2D en entornos 3D.


MORTAL KOMBAT • 1992


MORTAL KOMBAT 3 • 1995



MORTAL KOMBAT 4 GOLD • 1999


MORTAL KOMBAT ARMAGEDDON • 2006


MORTAL KOMBAT • 2011

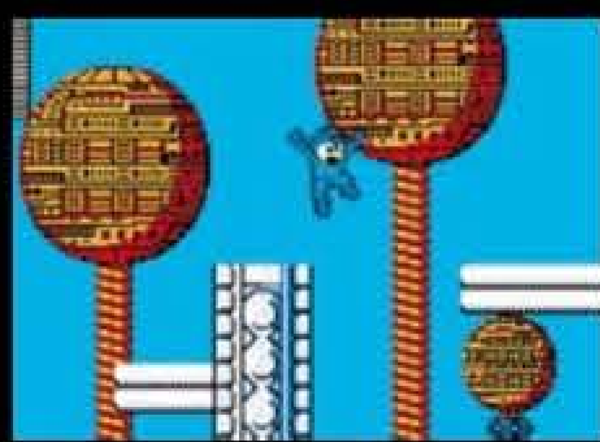

MORTAL KOMBAT X • 2015

17

MEGAMAN

COMPAÑÍA Capcom
COMIENZO 1987
ÚLTIMA ENTREGA 2015

La saga abanderada por Keiji Inafune es quizás la única que ha mantenido sus gráficos y jugabilidad 2D a lo largo de diez entregas (de NES a PS3). En SNES se publicaría *Megaman X*, un universo paralelo con un héroe más adulto y que tendría entregas, a base de polígonos, en PSX y PS2... pero siempre conservando su característico desarrollo bidimensional. Los *Legends* son los únicos de desarrollo 3D.


MEGAMAN • 1987


MEGAMAN X • 1993


MEGAMAN LEGEND • 1997


MEGAMAN X5 • 2000


MEGAMAN X8 • 2004

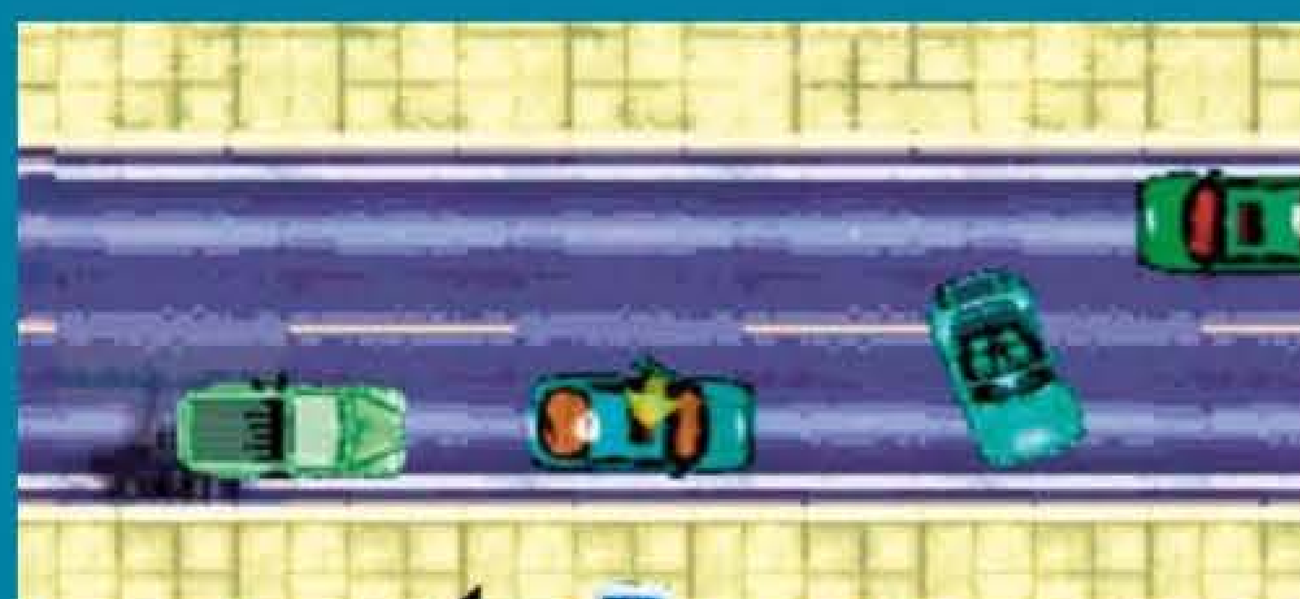

MEGAMAN 10 • 2010

18

GRAND THEFT AUTO

COMPAÑÍA Rockstar **COMIENZO** 1997 **ÚLTIMA ENTREGA** 2015

Aunque la saga nació en PSX y su vista cenital lo hacía parecer más un juego de 16 bits que de 32, ya mostró sus señas de identidad y un desarrollo propio de los juegos en mundo abierto. El salto gráfico llegó con *GTAIII* para PS2, que gracias a las 3D parodió New York y nos permitía hacer cualquier cosa que imaginásemos. *San Andreas* llevó el concepto a una nueva cota (música licenciada, mapa más grande, personalización...). *GTAIV* introdujo el juego online y *GTAV* mecánicas como alternar el control de 3 personajes aunque estén muy alejados en el mapa.


GRAND THEFT AUTO • 1997



GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS • 2004



GRAND THEFT AUTO LIBERTY CITY STORIES • 2005


GRAND THEFT AUTO 4 • 2008


GRAND THEFT AUTO V • 2013/2014

19

NINJA GAIDEN

COMPAÑÍA Tecmo/Koei Tecmo
COMIENZO 1987
ÚLTIMA ENTREGA 2014

Aunque la primera trilogía de aventuras de Ryu Hayabusha para NES estuvieron más orientadas a las plataformas, pronto llegó *Shadow Warriors*, un beat'em up que destacó por sus gráficos y acción. Ambos géneros se unieron en una aventura 3D para Xbox, que dio pie a una nueva trilogía que terminó en *Yaiba*, un spin-off que hizo uso de Cel Shading.


NINJA GAIDEN • 1987


SHADOW WARRIORS • 1988


NINJA GAIDEN • 1991


NINJA GAIDEN • 2004


NINJA GAIDEN 3 RAZOR S EDGE • 2012

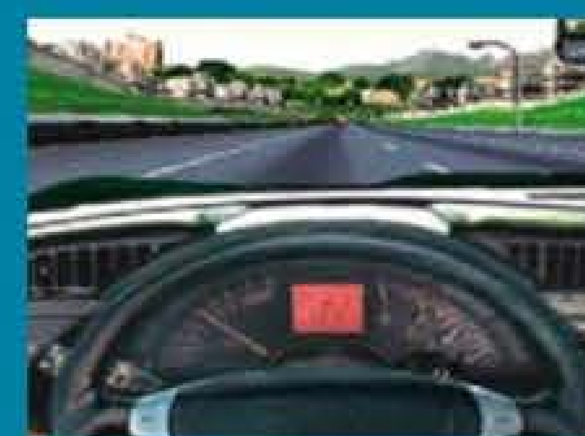

YAIBA NINJA GAIDEN Z • 2014

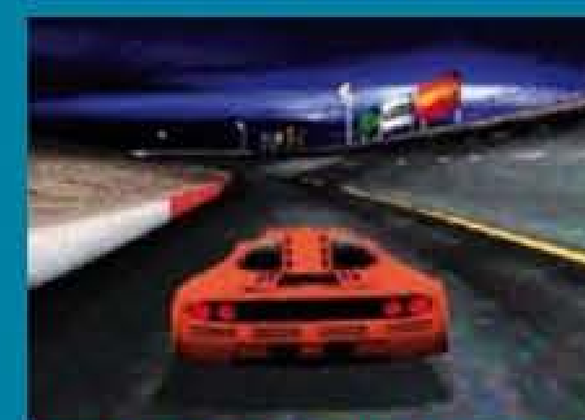
20

NEED FOR SPEED

COMPAÑÍA Electronic Arts
COMIENZO 1994
ÚLTIMA ENTREGA 2015

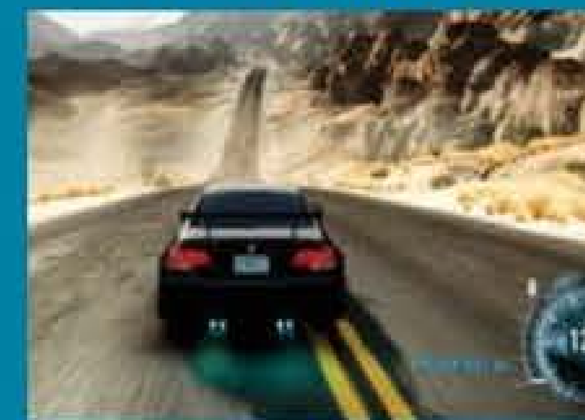
Nacido en 3DO, hizo del realismo su seña de identidad, usando carreteras y vehículos reales digitalizados en la primera entrega. Después, repitió la fórmula "coches lujosos + velocidad extrema", flirteó con el tunning, a las carreras ilegales (*Most Wanted* contó con detallados gráficos y libertad para elegir las pruebas o incluso un modo historia en plan peli.


NEED FOR SPEED • 1994


NEED FOR SPEED 2 • 1997


NFS UNDERGROUND • 2003


NFS MOST WANTED • 2005


NEED FOR SPEED THE RUN • 2011


NEED FOR SPEED • 2015

21

DRAGON QUEST

COMPAÑÍA Enix/Square Enix
COMIENZO 1986
ÚLTIMA ENTREGA 2016

Desde sus orígenes ha sido un referente en los juegos de rol por turnos. Con unos gráficos basados en sprites y con diseños de Akira Toriyama, no fue hasta el octavo capítulo cuando se adoptaron los gráficos poligonales con Cel-Shading y un sistema más ágil de combate, que se han mantenido durante las entregas posteriores. Este año habrá nuevos *DQ*.


DRAGON QUEST I • 1986


DRAGON QUEST VI • 1995


DRAGON QUEST 7 • 2000


DRAGON QUEST 8 • 2004


DRAGON QUEST HEROES • 2015


DRAGON QUEST XI • 2016/2017

22

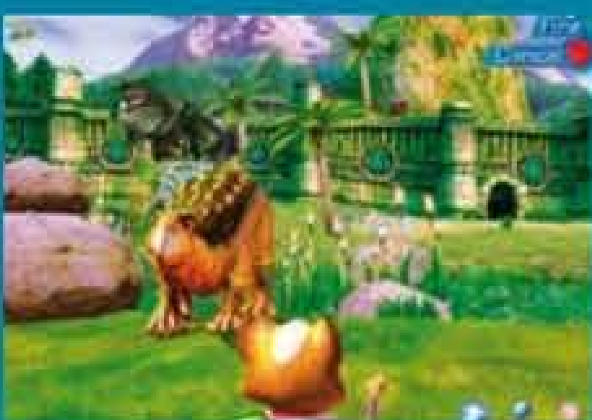
STARFOX

COMPAÑÍA Nintendo
COMIENZO 1993
ÚLTIMA ENTREGA 2016

Desarrollado por Argonaut Software, este arcade espacial hizo uso del chip FX que permitía mover polígonos planos y sin texturas a SNES. Posteriormente llegaría *Lylat wars* para N64 con mejoras gráficas. Rare lanzaría para GC Starfox Adventure una aventura 3D, mientras en la siguiente entrega volverían los combates espaciales con *Assault* de Namco. El próximo capítulo de la saga llegará para Wii U.


STARFOX/STARWING • 1993


LYLAT WARS • 1997


STARFOX ADVENTURES • 2002


STARFOX ASSAULT • 2005


STARFOX 3D • 2011


STARFOX ZERO WiiU • 2016

23

GAUNTLET

COMPAÑÍA Atari/Midway/Warner
COMIENZO 1985
ÚLTIMA ENTREGA 2015

Uno de los mayores éxitos de Atari fue este arcade con perspectiva aérea que hacía necesaria la colaboración de 4 jugadores para avanzar. La saga cambió de manos y pasó a Midway, que la llevó a las 3D con tres entregas de baja calidad, siendo *Seven Sorrows* la primera en contar con juego online. La última entrega para PS4 ha contado con buenas críticas, recuperando la perspectiva original.


GAUNTLET • 1985


GAUNTLET III THE FINAL QUEST • 1991


GAUNTLET LEGENDS • 1998


GAUNTLET DARK LEGACY • 2001


GAUNTLET SEVEN SORROWS • 2005


GAUNTLET SLAYER EDITION • 2015

24

SHINOBI

COMPAÑÍA Sega
COMIENZO 1987
ÚLTIMA ENTREGA 2011

La historia de Joe Musashi comenzó en los salones recreativos con un inolvidable arcade de scroll lateral, para saltar pronto a Megadrive con dos juegos originales que continuaron la trama. La llegada de Saturn nos trajo *Shinobi X*, que contó con gráficos digitalizados. La posterior entrega para PS2 fue la única aventura de la saga en 3D, ya que el desarrollo del último juego para 3DS vuelve a ser bidimensional.


SHINOBI • 1987


REVENGE OF SHINOBI • 1989


SHINOBI III • 1993


SHINOBI X • 1995


SHINOBI • 2002


SHINOBI • 2011

25

DARIUS

COMPAÑÍA Taito
COMIENZO 1986
ÚLTIMA ENTREGA 2015

El matamarcianos con scroll lateral de Taito siempre ha contado con una evolución gráfica constante, desde que llegara a las recreativas en 1986. Con *G-Darius* se introdujeron los polígonos por primera vez, mientras *Dariusburst Another Chronicle* fue la última versión lanzadada en 2010 para recreativas y versionada recientemente para PC y PS4, siendo ésta la última entrega de la serie.


DARIUS • 1986


DARIUS FORCE • 1993


DARIUS GAIDEN • 1994


G-DARIUS • 1997


DARIUS BURST • 2010


DARIUS BURST CHRONICLE SAVIOURS • 2015



AÑO 1994 **COMPAÑÍA** Nintendo **FORMATOS** Super Nintendo

SUPER METROID

LA HISTORIA TRAS EL MITO

Con la llegada de Super Nintendo, la gran N volvió a reunir a Intelligent Systems con algunos de sus propios talentos para preparar un nuevo *Metroid* para Super Nintendo.

No fue una decisión a la ligera: *Metroid* gozaba de un gran éxito en Occidente y tras *Metroid II* en Game Boy, el público esperaba una nueva entrega para la nueva consola. ¿Y qué mejor manera de prepararla que volviendo a reunir a sus creadores? Por un lado estaba Intelligent Systems, el estudio formado, en su mayoría, por antiguos miembros del equipo R&D1 de Nintendo, el equipo de investigación y desarrollo liderado por el mítico Gunpei Yokoi. Era un estudio reconocido por su capacidad técnica, por medir al milímetro qué se podía hacer y qué no con un hardware y responsables de programar el primer *Metroid* para Famicom Disk. Por la parte de Nintendo, solo dos de los miembros del *Metroid* original regresaron para la secuela. Por un lado, Makoto Kanoh, el diseñador de escenarios y personajes (Samus incluida) del juego original y que para el tercer juego regresaría como productor y director; y por otro Yoshio Sakamoto, responsable del diseño de juego. A ellos se uniría otra pieza clave, Tomomi Yamane, el diseñador gráfico que plasmó a Samus y sus enemigos en esta versión, así como las escenas de vídeo. El resto del equipo de Nintendo estaba formado, en su mayoría, por gente joven que empezaba...

La dificultad de crear un mito

Por suerte para ellos, de antemano estaba decidido que el juego se sustentaría en el estilo de juego visto en las dos anteriores entregas. Es decir, recorrer con libertad un mapeado 2D, adquiriendo nuevas habilidades para ir abriendo nuevos caminos. Todo, con una ambientación propia de Alien, y con un desarrollo que no daba muchas pistas al jugador, para que fuera descubriendo por sí mismo los secretos del juego y en ese hallazgo encontrara la satisfacción. Esa base seguiría en *Super Metroid*, pero calibrando aspectos como la dificultad, criticada en el original. Pero,

METROID SE **DESARROLLÓ** EN 2-3 AÑOS, Y TUVO SUS PROBLEMAS





UN RÁPIDO VISTAZO A LA SAGA

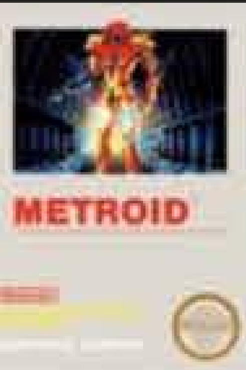
Metroid celebra su 30º aniversario en 2016, tiempo en el que han nacido estas entregas...

1986



METROID (FAMICOM DISK)
El origen de la saga está en los discos regrabables que no salieron de Japón.

1988



METROID NES
Para occidente, el juego se adaptó a cartucho y gozó de muy buena aceptación.

1992



METROID II
Forma parte del canon de la saga, y su final es el que sirve como arranque de *Super Metroid.*

1994



SUPER METROID
La ambientación espacial de la saga alcanzó un nuevo nivel gracias al nuevo hardware de Nintendo. Gran parte de los 24 Megas del cartucho se destinaron a sonido y gráficos.

2002



METROID FUSION
Cronológicamente es la última entrega de la saga, tras *Other M.* Yoshio Sakamoto se encargó de dirigir el proyecto.



Los enemigos finales son solo uno de los encantos de Super Metroid. Pero, para llegar a ellos, teníamos que conseguir antes el equipo pertinente (versiones del Suit o armadura, armamento...) y encontrar el camino.

como en el desarrollo de otros juegos míticos, la disparidad de perfiles que estaba trabajando en el juego (novatos con gente consagrada, de dos compañías distintas y con dispares perfiles técnicos y artísticos) dio lugar a un caldo de cultivo único, creativo, que se trasladó al juego. No había competición entre las dos compañías, porque el objetivo era hacer el mejor *Metroid* posible para Super Nintendo. Los artistas se preocupaban por saber qué podían hacer o no con los gráficos del juego. Y los miembros de Intelligent Systems, de hacer malabares para que el nuevo hardware cantara.

El desarrollo duró entre 24 y 36 meses, y lo más difícil de todo fue encontrar el equilibrio entre dificultad y progreso (nivelar los jefes finales, el ritmo al que encontramos las mejoras, los puzzles...). Los últimos 6 meses de desarrollo fueron infernales, con parte del equipo que no abandonaba las oficinas durante varios días seguidos (se dice que el mal olor en el estudio era habitual) y con un Yokoi cada vez más mosqueado con Kanoh por no cumplir fechas... hasta que probó el juego terminado y quedó enganchado durante meses. Y no es de extrañar...



Los Metroides, y las demás criaturas y la propia Samus fueron rediseñados en SNES por Tomomi Yamane.



Super Metroid mantuvo la línea del original y fue escueto en texto/ayudas, para que fuera el jugador el que descubriera.

ASÍ LO ANALIZAMOS

HOBBY CONSOLAS 36 AÑO 1994



LA AVENTURA "DEFINITIVA".

Con ese titular arrancaba, en los estertores del verano de 1994, el análisis de *Super Metroid* en Hobby Consolas. Cuatro páginas en las que se repasaban las bondades del juego, desde su ritmo a su ambientación, y se detallaban aspectos como las armaduras y habilidades que iba desbloqueando Samus. En la ficha original, que podéis releer aquí al lado, se destaca su ambientación, tanto visual como sonora, y hoy por hoy nos llaman la atención apartados como Adicción ("... te obligará a pensar rápido y jugar hasta la locura"). En cualquier caso, la nota, un 96, es más que merecida. Curioso que no se mencione que llegó en inglés. Cómo cambian los tiempos, ¿verdad?

SUPER NINTENDO

SUPER METROID

AVENTURA
NINTENDO
Nintendo
Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Grabar
Megas: 24

Gráficos	95
Música	94
Sonido FX	95
Jugabilidad	97
Adicción	98
Total	96

Lo Mejor
- El desarrollo del juego.
- La ambientación.

Lo Peor

2003



METROID PRIME
El primer juego de Retro Studios apostó las 3D y la primera persona.

2004



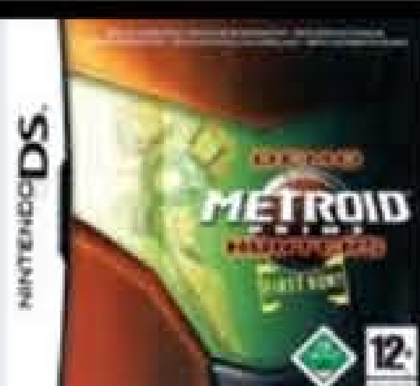
METROID ZERO MISSION
También obra de Yoshio Sakamoto, es un remake del primer juego de la saga.

2004



METROID PRIME 2 ECHOES
Secuela directa de *MP*, y el primer juego de la saga que ofrece multijugador.

2006



METROID PRIME HUNTERS
Acción en 1ª persona para DS. Hizo uso del Wi-Fi de DS para el multijugador.

2007



METROID PRIME PINBALL
Spin-off que traslada historia, enemigos e ítems de *Prime* a mesas de pinball.

2007



METROID PRIME 3 CORRUPTION
La trilogía Prime se cerró en Wii, donde incorporó controles por movimiento.

2010



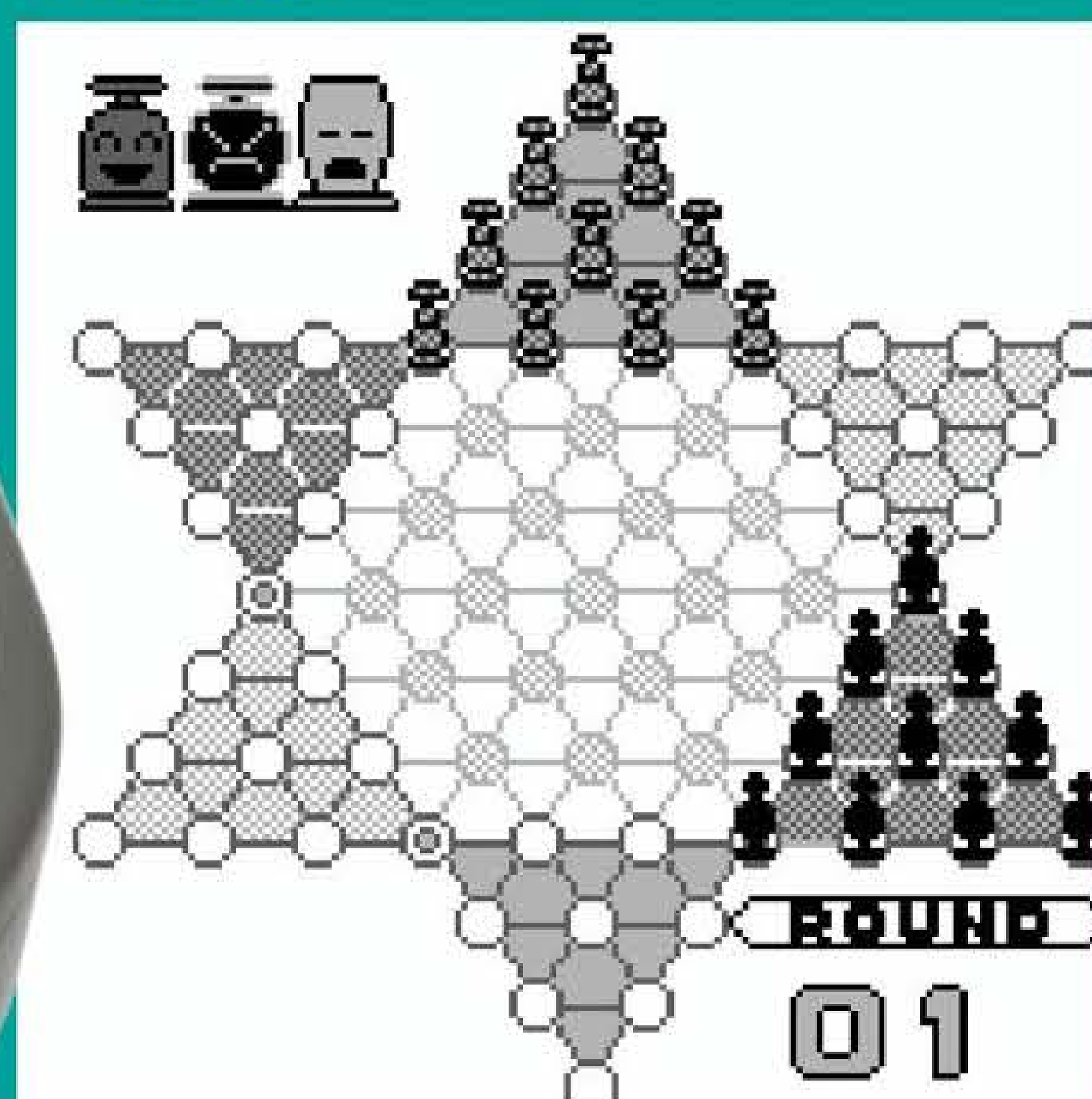
METROID OTHER M
El Team Ninja de Koei Tecmo se encargó de la programación de este *Metroid* 3D.



El modelo más conocido de Supervision cuenta con un cuello de "acordeón" para mover levemente la pantalla, así como "patitas" inferiores para asentarse en una mesa.



SUPER PANG



CHINESE CHECKERS

WATARA SUPERVISION

LA PORTÁTIL MUTANTE TAIWANESA

El brutal éxito de Game Boy alentó que otras compañías probaran suerte, como Watara

Tras revolucionar el mundo del videojuego con su primera consola portátil con cartuchos intercambiables, Nintendo tuvo que afrontar una dura competencia desde todos los frentes posibles. No solo SEGA, Atari y Bandai intentaron desbancarla con sus propias propuestas portátiles -Game Gear, Lynx y WonderSwan, respectivamente-, sino que incluso otras compañías asiáticas menos conocidas también probaron fortuna. Es el caso de Watara, un fabricante taiwanés que intentó golpear a Game Boy allí donde más podía dolerle: en el precio. Así, Watara lanzó en 1992 la Supervision, una portátil que partía de unas premisas similares (monocroma, con juegos intercambiables sencillos y adictivos...), pero con un precio aún más ajustado si cabía: en el mercado americano se lanzó por 49$ (hoy, al cambio, serían 45 euros). Un movimiento inteligente para llamar la atención de un mercado en plena ebullición y repleto de alternativas, pero que por regla general eran más caras. Así, Watara Supervision se lanzó como la alternativa "barata", pero como el rival a batir, sin descuidar otros aspectos.

Extras a precio interesante

Al igual que Game Boy, Watara Supervision incluía de serie un juego, *Crystball*, un juego tipo *Breakout* (consistente en romper ladrillos con una bola). Ese era el primer gancho para atraer, pero no el único. Watara Supervision contaba además con la pantalla monocroma más grande del mercado (aunque tenía un "ghosting" o efecto estela horrible) y, además, fue pionera en algunos aspectos, como poder conectar la portátil a la tele para disfrutar de sus juegos en una pantalla más grande y, además, con 4 colores (algo similar a lo que haría Super Game Boy en Super Nintendo). Watara tenía previsto incluso desarrollar un cable que permitiera disfrutar de los juegos a todo color en el televisor, pero se canceló al no alcanzar el sistema del éxito esperado.

Para facilitar más las cosas, Watara no centralizó ni la distribución ni el marketing, que quedó a merced de las compañías interesadas en el producto. Así, según el territorio, era posible encontrar



BLOCK BUSTER & CROSS HIGH



CHIMERA

65 JUEGOS CON SUS MÁS... Y SUS MENOS

DADA LA GRAN CANTIDAD DE COMPAÑÍAS que hay implicadas en su distribución, resulta complicado ajustar el número exacto de juegos que se lanzaron para Supervision. Se estima que solo en EE.UU. se lanzaron cerca de 65, y que solo una fracción cruzó el charco y llegó a Europa. Muchos son clones o están inspirados en juegos de otras compañías y, aunque hay destello de calidad, resulta un catálogo pobre frente al de Game Boy.
A pesar de todo, la consola repasa los principales géneros de la época, desde los matamarcianos a los juegos de olimpiadas -donde entran en juego las patas inferiores de la consola, para asentar la portátil en la mesa y machacar los botones a placer- o los "simuladores" de vuelo. Hasta cuenta con una más que meritoria adaptación del genial *Super Pang* de Sachen. Pero la ausencia de desarrollos de los estudios nipones y americanos la condenó a un segundo o tercer plano del que nunca consiguió salir. Algunos de sus juegos están muy cotizados en la actualidad.



KUNGFU STREET



BRAIN POWER


TASAC 2010



DELTA HERO



EAGLE PLAN



SUPER KONG



OLYMPIC TRIALS

la consola , con su nombre Supervision, bajo marcas muy distintas, desde Quickshot en Reino Unido a Hartung en Alemania, Videojet en Francia, Audio Sonic en Italia, Vini en Dinamarca o Electrolab en Argentina. En otros territorios, como Taiwan, era posible encontrarla con un nombre totalmente distinto, como Tiger Boy. En total, 11 nombres distintos...

Su talón de aquiles

Aunque contó con tres versiones distintas compatibles todas con el catálogo de cartuchos (podéis ver los diseños en el cuadro de la derecha), Watara Supervision no consiguió conquistar a los jugadores. Aparte de los mencionados problemas de ghosting de la pantalla, las razones pudieron ser muy variadas, desde un montaje y acabado inferior al de la competencia a una librería de juegos que no contó con el soporte de los estudios japoneses y americanos, lo que la condenó a recibir solo clones de juegos conocidos de factura asiática. Aún con todo, entre su catálogo de casi 70 juegos es posible encontrar alguna que otra joya, al menos en cuanto a diversión, como del mencionado *Crystball* o la adaptación de *Super Pang*, a cargo de Sachen.

Sus juegos se lanzaron en todo tipo de formatos y packs, desde con cajas a en blisters de plástico. Algunos de ellos están hoy en día muy cotizados, aunque no tanto como la propia consola, que en buen estado y con su caja original, puede llegar a superar holgadamente los 250 euros en páginas de subastas.

WATARA **SUPERVISION** TRATÓ DE COMPETIR CON GAME BOY OFRECIENDO UN PVP MUY BAJO

UNA CONSOLA, TRES FORMAS Y ONCE NOMBRES



LA PRIMERA VERSIÓN es la más parecida a una Game Boy, tanto en la forma como por la disposición de los controles (salvo la cruceta... que no la hay y son 4 botones). Esta se comercializó en Europa y ya tenía una gran pantalla.



LA PRIMERA REVISIÓN es, en realidad, la versión más conocida de Supervision, por contar con un diseño que se podía doblar. Se lanzó en EE.UU. y en Europa.



MAGNUM SUPERVISION es la tercera y última versión, y cuenta con una pantalla aún más grande y un diseño que vuelve a las formas de Game Boy... pero con unas sensaciones mucho más redondeadas. Se lanzó además en 3 colores.



"Quería estrenar la nueva maquetación enseñando mi rostro sin tapujos, así que os pongo la foto que me hice al ir a ver Star Wars VII el otro día. Yo soy el de arriba en la tercera fila y sí, he cortado la foto para que nadie pueda reconocerme"

Yen

Yen te responde

Un club de carretera en plena medianoche

Hola Yen!! Es la primera vez que te escribo, soy seguidor de Play Manía y HC desde hace 206 y 294 números respectivamente:

■ Mi pregunta es sobre la saga de coches de Rockstar. ¿Tienen algo pensado? ¿Para cuándo? ¿Alguna información (número de coches, fecha de salida...) que alivie este dolor que tengo en el pecho?

Imagino que te refieres a la saga *Midnight Club*. La verdad es que casi todos fueron muy buenos juegos. El último llegó allá por 2008 y aunque parece lógico pensar que en algún momento volveremos a ver una nueva entrega, la verdad es que el estudio que siempre se ha encargado de la saga, Rockstar San Diego, son también los creadores de *Red Dead Redemption* y, hoy por hoy, es bastante más probable que veamos una continuación del westerm. Como es habitual, todo depende de las ventas y aunque siempre ha vendido bien, creo que no lo ha hecho lo suficiente como para ser una de las prioridades de la compañía en este momento.

José Luis Cerda Moragues



■ **Midnight Club: Los Angeles.** El último capítulo de la saga apareción en PS3 y 360 cosechando menos éxitos que las anteriores entregas.



■ **Civilization Beyond Earth.** Reconozco que está muy por debajo de *Civilization V* en casi todo, pero es que lo tengo tan trillado que preferiría refrescarme con el spin-off alienígena en consolas.

El futuro de Kinect cada día está más negro

Hola Yen, me llamo Marcos y tengo un par de preguntas que hacerte:

■ ¿Está previsto que salga *Civilization 5* en Xbox One?

Pues no. El género de la estrategia en tiempo real no es el más adecuado para las consolas, por eso la saga de Sid Meier siempre ha lanzado spin offs como *Pirates* o *Revolution*. Por mi parte, preferiría ver una versión de *Beyond Earth* en consolas antes que la quinta entrega, pero eso también va en gustos. Además, el sexto capítulo de la saga principal tampoco parece que vaya a ver la luz en consolas.

■■ ¿Está previsto algún juego más para Kinect en Xbox One o simplemente está abandonado? Gracias.

Pues Microsoft ha jurado y perjurado que hay muchos desarrolladores haciendo juegos para Kinect en este mismo momento. Lo que no sabemos es cuántos son

? LA PREGUNTA DEL MES

¿Vale la pena comprar la portátil de Nintendo en 2016?

■ ¡Hola Yen! Soy una chica que hace solo unos años que juego, pero cada vez juego más y más. Hace tiempo que tengo pensado comprar una 3DS, pero me gustaría saber qué le espera este 2016. ¿Valdrá la pena comprar la portátil de Nintendo este año?

La verdad es que 2015 tampoco ha sido un mal año, por mucho que esté a años luz del insólito catálogo de la consola en años anteriores. Para este 2016 parece que la cosa estará mucho más animada que en 2015. Además de juegos "menores" como *Hyrule Warriors Legends*, *Pokémon Mundo Mega Misterioso*, *Mega Man Legacy Collection*, el remake de *Dragon Quest VII* o *Dragon Quest VIII, que no son poca cosa*, también llegarán juegos con la vitola de bombazos, como *Final Fantasy Explorers* o, sobre todo, *Bravely Second End Layer*, *Fire Emblem Fates* y *Yo-Kai Watch*. Como ves, el futuro de la consola, al menos en este 2016, pinta tremendo, y eso que no he contado con juegos indie o sorpresas.

Pedro Pereira



muchos ni cuándo nos llegarán esos supuestos juegos. Parece claro que sagas como *Dance Central* o *Just Dance* seguirán dando algún uso al periférico en los próximos años pero, afrontémoslo, Microsoft parece haber tirado la toalla con Kinect. No es que no vaya a recibir juegos pero su importancia es cada vez menor. El mes pasado sin ir más lejos, salió un nuevo título para Kinect, *Beatsplosion!*, y nadie parece haberse enterado. Con eso te haces una idea de lo que Microsoft apoya Kinect en estos momentos. Si la cosa sigue así, le auguro un futuro aún más negro que su polémico nacimiento. Mucho tendría que cambiar la cosa para volver a ver títulos de peso para el sensor de movimientos.

Marek Ostrowski

Kinect en Xbox One. Desde luego que fue un error incluirlo obligatoriamente pero sigo emperrado en que se pueden hacer buenos juegos, como demostró Swery65 con *D4*.

Soul Calibur. La quinta entrega fue excelente y hasta algunos de sus personajes aparecieron en *Smash Bros.* pero aún no sabemos nada del estreno de la saga en PS4 y Xbox One.

Menudo fregado que es esto de la lucha

Hola Yen, soy seguidor de Hobby Consolas desde tiempos muy pretéritos y te escribo porque necesito ayuda:

Tengo 32 años y desde hace poco vivo con mi hermano, que tiene 26. Nosotros no nos repartimos las tareas del hogar por días como hace todo el mundo ya que cada noche, después de cenar, echamos un *Dead or Alive* de PS4 y quien pierde, recoge y friega los platos. Llevo muchas semanas sin ganar y me duelen las manos de tanto fregar por las mañanas, ya que el agua sale muy fría. Como he perdido toda esperanza de voltear la situación, ¿se sabe algo de *Soul Calibur* para PS4?

Lo primero de todo es un consejo de un experto en videojuegos para los enfrentamientos con tu hermano: usa guantes de goma para fregar, se te enfriarán menos las manos. En cuanto a *Soul Calibur*, no hay nada oficial ni confirmado. Aunque el experimento de *Lost Swords* no salió demasiado bien, parece seguro que veremos *Soul Calibur VI*, quizás en 2017.

¿Aterrizará algún juego de lucha para PS4 que no sea una secuela?

Hay algunos juegos que se han lanzado, que se lanzaron próximamente, en Japón que sí son nuevas IP's, como un juego de SEGA con los personajes de *Shining Force*, por ejemplo. Pero, en nuestras fronteras, por ahora lo único que hay confirmado en el horizonte son continuaciones de famosas sagas de lucha.

¿Crees que en algún momento los DLC's de *Dead or Alive* que ahora mismo son de pago pasarán a ser gratuitos? Bueno Yen, te dejo que van a cerrar el súper y tengo que comprar unos guantes de fregar para la jornada de mañana. Muchas gracias por tu honorable atención.

¿Ves como lo mejor es ir pillando unos guantes? Sobre los DLC's de *Dead or Alive* en PS4 yo no pondría muchas esperanzas. La única opción viable sería que el juego llegase como regalo en PS Plus con todos los contenidos aparecidos, pero tampoco parece muy probable.

Adrián Hernández

Conduciendo hacia un mar de dudas

Hola Yen! Ahí van mis dudas sobre PS4:

¿Qué juego está realizando la gente de Criterion? ¿*Burnout*?

Pues es todo un misterio. Uno de los jefes del estudio dijo hace no mucho que están preparando dos juegos. Uno podría ser aquel juego que mostraron en el E3 de »

VUESTRA OPINIÓN

¡Toma mi dinero y déjate de demos!

Las demos caen en el olvido

Ismael Pineda Palencia

Llevo desde que era pequeño jugando a videojuegos y veo que estamos perdiendo la costumbre de poder probar las demos de los nuevos juegos que serán lanzados al mercado. Sí, las demos, esas versiones de prueba que algunos estudios ponían a disposición de los jugadores en discos o tiendas virtuales. En el caso del PC, además, son perfectas para ver si nuestro hardware es suficiente. Como excepción, juegos como *FIFA*, *NBA Live*, *Uncharted* o *Dying Light* han tenido la suya. Sin embargo, tenemos juegos con versiones alfa/beta que permiten a las desarrolladoras obtener datos para ajustar el juego y probar los servidores. Por temas económicos les resulta más sencillo lanzar vídeos o versiones alfa que preparar demostraciones de sus juegos. Parece que las versiones de prueba cerradas son la nueva tendencia en la industria y no las demos.

YEN

La verdad es que cada vez vemos menos demos, pero no creo que el dinero importe tanto en este sentido, ya que la mayoría de compañías sí hace demos para presentarlas en las distintas ferias. El motivo por el que no dejan que todo el mundo las juegue es un misterio que no consigo resolver. Los que perdemos somos nosotros, claro, que tenemos que comprar un juego a ciegas sin haberlo jugado nunca.

SI MICROSOFT SIGUE MOSTRANDO ESTE "TÍMIDO" APOYO A KINECT EN XBOX ONE, LE AUGURO UN NEGRO FUTURO AL SENSOR DE MOVIMIENTOS

VUESTRA OPINIÓN

¿Este juego no es un poco malo? Yo me aburro a muerte.

Obviamente, pero la física es ultrarealista y eso debería valerte. A mí me vale.

Más diversión y menos realismo

Marcelo Fernández Pascual ■
Soy un jugón de 39 años que lleva desde los 9 jugando. Yo (y también muchos otros) hemos visto la evolución de los videojuegos, pero hay algo de lo que no mucha gente se ha dado cuenta, o no se quiere dar cuenta, y es que las principales first parties y third parties están dirigiendo los juegos en la direccción equivocada. Piensan que la finalidad es el realismo y que un juego es mejor cuanto más realista sea. Hoy día hay juegos que parecen películas, pero... ¿a quién no le ha pasado alguna vez que ha jugado a algún juego con un apartado técnico soberbio y cuando llevaba un par de horas lo ha mandado a tomar por el c...? Muchas compañías piensan que la tecnología es una finalidad, y se equivocan. Yo me quedo con la filosofía de Nintendo: "La tecnología es solo una herramienta, pero la diversión es la razón de ser de los videojuegos". En fin, que creo que algunas compañías deberían darse cuenta y rectificar. ¿Tú cómo lo vés?

YEN ■■■■■■■■■■■■■■■
Hay muchos juegos en los que pasa eso mismo que comentas, que son técnicamente muy buenos pero que no son buenos juegos, y no voy a dar nombres. Eso sí, el realismo no debería ir reñido con la diversión. Hay grandes juegos que son un "pepino" gráfico y también muy divertidos. Nintendo suele hacer un buen trabajo con la diversión pero, ¿serían peores juegos *Smash Bros.*, o *Pikmin*, por poner dos ejemplos, con mejor apartado gráfico? Sinceramente, no lo creo. Ambas cosas pueden ir de la mano.

» 2014 en el que se mezclaban actividades extremas como conducir quads, pilotar aviones, helicópteros, saltar con trajes ardilla, navegar con motos de agua... Aquel juego, aún sin nombre, tenía una pinta fantástica y parecía cumplir el sueño de todos los seguidores del genial *SEGA Extreme Sports*, pero no se ha vuelto a saber nada desde entonces. El otro, efectivamente, podría ser un nuevo *Burnout*, pero los ingleses aún no han confirmado nada.

■■ Después de *DriveClub*, ¿saldrá *MotorStorm*, aunque sea una remasterización de las tres partes de PS3?
Buff... yo no espero una remasterización (y aprovecho para clarificar que tampoco de ninguno otro título de la pasada generación, quiero nuevas entregas o IP's), pero una nueva entrega para PS4 aprovechando el potencial gráfico de la máquina sería todo un acierto. Es una saga muy arcade pero tremendamente divertida. El problema es que el estudio está compuesto, a día de hoy y en parte por el fiasco que supuso *DriveClub*, por la mitad de los trabajadores que empezaron a crear el juego, por lo que no parece que vayamos a recibir algo suyo nuevo en bastante tiempo.

■■■ ¿Para cuando *Project Cars 2*? ¿Se sabe qué novedades tendrá?
Aún no hay fecha oficial y Slightly Mad Studios solo ha confirmado que, efectivamente, habrá una segunda entrega. Teniendo en cuenta el ritmo al que otras compañías desarrollan este tipo de juegos, yo no lo esperaría antes de finales de este año, siendo muy generosos. Lo que sí han confirmado es que la segunda entrega de la saga incluirá 200 circuitos en 50 localizaciones diferentes, más de 200 vehículos y modo cooperativo. Y eso ha sonado como aperitivo, porque esperamos más.



■ ***Bioshock* en *Fallout 4*.** Hay tantos jugadores que echamos de menos un nuevo *Bioshock*, que hasta hay gente que hace versiones de Columbia en *Fallout 4*.



■ **Saga *Marvel Vs. Capcom*.** Todos queremos un juego en el que Phoenix Wright se dé tortas con Spider-Man, pero Disney es ahora la encargada de la Marvel y el acuerdo con Capcom acabó.

■■■■ ¿Te parece, por lo visto en PC, que *Dirt Rally* merecerá la pena?
Y tanto que merecerá la pena. Hace tiempo que no catamos un buen juego de rallies. Claro que para eso espero que la versión de consolas, que llegará el 5 de abril, esté a la altura de lo visto en ordenadores. A nivel técnico parece posible.

■■■■■ ¿No crees que deberían sacar una remasterización de la trilogía de *Bioshock*?
No soy muy amigo de las remasterizaciones, y menos de juegos que salieron no hace mucho, pero sería interesante si se le hace un buen lavado de cara a los dos primeros. La propia 2K ha dejado caer, vía Twitter, que este año volveremos a Rapture y parece más probable que sea con una colección remasterizada que con una nueva entrega. Habrá que ver si la saga sigue con su altísimo nivel tras el cierre de Irrational Games. Tampoco puedes perder de vista lo nuevo de Ken Levine, del que deberíamos saber algo próximamente.

■■■■■■ ¿Para cuando un nuevo *Marvel vs. Capcom*?
Pues no parece que vaya a ser muy pronto que digamos. El acuerdo entre ambas compañías ya se acabó y, además, ahora es Disney la dueña de los derechos de Marvel y la encargada de licenciar juegos.

■■■■■■■ Me encantan los coches, ¿qué volante y asiento me recomiendas para disfrutar de *Project Cars*? No me importa el precio, solo dónde comprarlo.
El juego es compatible con la mayoría de volantes de Thrustmaster y Fanatec (más algunos de Logitech) en PS4 y Xbox One así que depende de tus gustos.

Carlos Serrano

Avalancha interminable de juegos por episodios

Hola Yen, me llamo Fran y es la segunda vez que te escribo. En primer lugar darte las gracias por ayudarme anteriormente, esta vez la cosa es algo mas complicada:

■ Soy un fanático de *Final Fantasy VII* y al ver el tráiler de su remake sentí mucha alegría pero, después de ver hace poco el

FINAL FANTASY VII REMAKE LLEGARÁ EN CAPÍTULOS, PERO DEBERÁ HACERLO A UN PRECIO RAZONABLE PARA TENER ÉXITO

tráiler gameplay perdí un poco la fe, sobre todo cuando leí que lo sacarían por capítulos. ¿Cuándo crees que puede salir a la venta el primer capítulo y a qué precio? Yo, personalmente, pienso que si cada capítulo cuesta lo que un juego nuevo completo, me quedaré sin probarlo.
Aún es muy pronto para saber cuánto costará cada capítulo de *FF VII*. Es más, no sabemos ni si tendrá 2, 3, 4 o 12 capítulos, por poner unos ejemplos. Lo que te puedo asegurar es que los capítulos que lo formen no costarán como un juego nuevo cada uno sino que la suma de todos ellos costará, como mucho, lo mismo que un juego completo más un season pass. Y esto último si es que la historia expandida que ya ha confirmado Square-Enix que tendrá, tiene un tamaño y duración suficientes. Yo creo, personalmente, que el primer capítulo llegará a finales de 2017 e incluso no me extrañaría que se retasase hasta principios de 2018.

■■ ¿No crees que de esta forma se rompe bastante la experiencia de juego si tardan mucho en sacar los siguientes capítulos?
Pues sí, pero no creo que tarden mucho en sacar los nuevos capítulos. Es más, no creo ni que puedan. El juego, por mucho que vaya a ser un remake con cambios, no puede introducir tantos cambios como para hacer del juego una experiencia tan distinta. El nuevo *Hitman*, por ejemplo, está siendo creado como un juego episódico, pero *Final Fantasy VII* es como es y si Square-Enix no nos ofrece el mismo contenido y opciones que el original, aunque añadan y cambien cosas, sí que estarán cometiendo un error imperdonable, mucho más que el de cortarnos la experiencia de juego dividiéndolo por capítulos.

Francisco Javier Muñoz Barros

Los jugadores nunca envejecemos

¡Hola Yen! Soy un jugador veterano pero que aún se siente lo suficientemente novato como para tener dudas que presentar al gran maestro Yen:

■ Tengo muchas ganas de jugar a *Fire Emblem Fates*, ¿qué novedades nos ofrecerá y cuándo crees que saldrá?
Lo primero, eso que te pasa está científicamente probado ya que los jugones tardamos mucho más en envejecer, y como prueba yo, que estoy hecho un chaval. Sobre *Fire Emblem Fates* lo más llamativo, y no precisamente porque me encante la idea, es que llegará en dos versiones: Estirpe y Conquista e incluso habrá una tercera, Revelación, que llegará como descargable. En cuanto a la fecha de salida solo se ha confirmado 2016 pero yo tengo mucha fe, quizás demasiada, y creo que lo veremos en el primer tercio del año.

■ **El bajón gráfico de *The Division*.** Internet siempre es exigente, y más con Ubisoft, así que ya se han hecho comparativas entre los que vimos en el E3 2013 y el aspecto del juego a día de hoy. Ha habido bajón, aunque no tanto como en *Watch Dogs*.

■■ Después de ver el tráiler de *The Division* me quedé flipando con el nivel gráfico. ¿Crees que veremos un "downgrade" brutal como con *Watch Dogs*?
Hombre, la demo que vimos en el E3 2013 parecía dejar claro que algún bajón gráfico sí que veríamos. Está claro que las consolas no pueden competir, y creo que casi nunca lo han hecho, con la potencia de un ordenador así que es normal que haya diferencias más que notables entre la versión de PC y la de consolas. Lo que no me parece nada recomendable es mostrar una alpha espectacular para luego rebajar la calidad gráfica, por mucho que nos parezca lógico dadas las limitaciones de los ordenadores "normales" en comparación con los monstruos que usan las compañías, que pueden alcanzar un mayor rendimiento gráfico. Yo, por mi parte, prefiero que los estudios muestren el juego tal y como creen que se verá en la versión final, como han hecho en Bethesda con *Fallout 4*, y eso que podrían tener "más motivos para engañarnos" al contar con un nivel gráfico muy inferior. Y es que creo que, pese a todo, *The Division* mostrará un nivel muy alto, tanto en PC como en consolas »

VUESTRA OPINIÓN

Realidad virtual VS. realidad real

Andrés González Goñi ■■■■
Al igual que las predicciones del físico William Ayrton, la realidad virtual se anuncia como un futuro no lejano de los videojuegos. La aparición de Oculus Rift o PS VR hará al jugador cada vez más partícipe del juego, aunque esto provocará que los más escépticos del sector pongan el grito en el cielo. Dicho avance puede tener usos tan interesantes como la simulación de acontecimientos inaccesibles para la mayoría (como un viaje a la Luna o la crudeza de una guerra) o una mayor inmersión en juegos más psicológicos, como los de terror. Pero es importante matizar los límites de la RV. Si no, cuando realidad y videojuegos sean (casi) uno, en el momento en que se sustituya una pachanga con los amigos en la cancha por la simulación de un partido en el salón de casa, entonces algo estará fallando: la auténtica realidad peligrará, y eso repercutiría también en la esencia del videojuego.

YEN ■■■■■■■■■■■■■■■
Una reflexión muy profunda y que comparto completamente. Es un futuro muy probable, aunque aún parece que queda un buen rato para que se haga realidad, ¿o era RV?



» por mucho que haya habido un bajón gráfico. Lo que parece claro es que el bajón, que lo ha habido, no será tan "grave" como con *Watch Dogs*.

■■■ **Tras la desgraciada muerte de David Bowie, en la que nos habéis recordado que el artista aparecía en un juego de David Cage de DreamCast y PC, me estoy pensando mucho jugarlo (ya me lo he bajado porque estaba gratis en Steam). ¿Merece la pena jugarlo? Es que gráficamente y en cuanto a animaciones parece un poco flojo, ¿no?**

El tiempo, por mucho que seamos jugones, pasa muy rápido, especialmente en lo tecnológico. El juego no era ningún portento gráfico cuando salió, así que imagínate cómo de desfasado está. Eso no quita para que no estemos hablando de uno de mis juegos favoritos de la consola de SEGA, y mira que tenía muchos grandes juegos. Si te gustan las propuestas diferentes y ambiciosas, en las que nos podemos encontrar con grandes errores pero también con grandes experiencias de juego e innovaciones, no lo dudes, *Omikrom: The Nomad Soul* es un juego inolvidable.

■■■■ **¿Crees que el rumor de un nuevo *Conker* es real y que veremos una nueva entrega en Xbox One?**

Pues sí, lo creo a pies juntillas. Un nuevo *Conker* es un viejo rumor que siempre ha parecido contar con una base real muy palpable y ver que hay un doblador trabajando en un videojuego con una ardilla parece dejarlo claro, por mucho que los menos conspiranoicos digan que podría ser un juego de *Alvin y las Ardillas*, que hay un nuevo *Conker* en camino y creo que lo veremos este mismo año.

Tabula Rasa

■ ***Omikron: The Nomad Soul.*** El primer juego de Quantic Dream, el estudio de David Cage, fue un fracaso en ventas, pero muchos lo recordamos como una propuesta llena de errores pero innovadora y muy ambiciosa. Ojalá que muchos otros se animasen a hacer algo tan valiente y fresco.

■ **Historias de monstruos.** *Monster Hunter Stories*, el spin-off exclusivo de 3DS de la saga de Capcom, será un juego de rol con combates por turnos, al estilo más clásico del rol japonés. Seguro que lo vemos por España.

Un seguidor de Kagotani con muchas dudas

¿Qué tal Yen? Soy un amante del manga y de los videojuegos japoneses que está repleto de dudas:

■ **Está confirmado el remaster de *Valkyria Chronicles* en Occidente? ¿Y veremos también la nueva entrega? Y si es que si, ¿cuándo?**

No está confirmado, pero creo que sí que lo veremos por nuestras tierras aunque me temo que, una vez más, llegará solo en inglés, como el juego original. En cuanto a la nueva entrega, también tengo mucha fe y creo que sí que saldrá. ¿Cuándo? Pues yo diría que a principios de 2017.

■■ **¿Crees que veremos *Monster Hunter Stories* de 3DS por estos lares?**

Este mes parece que estoy muy positivo, porque creo que veremos el nuevo RPG de Capcom, spin-off de la saga principal, en nuestro país. El juego tiene tan buena pinta (será rol por turnos) y la saga tiene tanto peso que me parece imposible que la compañía nipona no piense en un lanzamiento mundial, aunque sea un spin-off.

■■■ **¿Crees que *Dragon Quest Builders* podrá competir verdaderamente con el fenómeno Minecraft?**

Depende. En cuanto a fenómeno está más que claro que no. Es, sencillamente, imposible. En lo jugable aún no sabemos lo suficiente, pero el hecho de que cuente con un modo historia de más de 50 horas juega mucho a su favor, aunque lo importante será comprobar si el modo Libre, en el que construiremos, es tan completo como *Minecraft*. Dadas las limitaciones de modding de las consolas, al menos por ahora, parece imposible que llegue a ofrecer una cantidad de opciones semjante.

■■■■ **¿Tienes fe en que *Final Fantasy XV* recupere parte de la magia perdida de la saga y sea un gran juego?**

Habiendo jugado a *Episode Duscae*, lo lógico sería decir que no, para qué vamos a engañarnos. Hay cosas que parecen tener muy buena pinta, pero las misiones secundarias en aquella demo eran tremendamente repetitivas y los combates demasiado orientados a la acción. Está claro que sí esas cosas cambian, en el caso de los combates quizás baste al ver el juego completo y poder así usar todas las habilidades de Noctis, puede ser un gran juego. Yo al menos tengo una sensación más positiva que con *Final Fantasy XIII*, que parecía ser muy ambicioso en lo técnico y muy poco en lo jugable. Al menos este *FF XV* parece mucho más ambicioso en lo jugable. Eso puede ser contraproducente si las nuevas mecánicas no convencen, pero al menos intenta ser ambicioso.

Daniel Ramos



¡QUÉ ME DICES!

Estos son los mensajes más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todos ellos son ciertos:

■ **¿Crees que todos los juegos japoneses se editarán algún día desde España?**

Yen: Eso está a punto de suceder. Por lo visto, como nadie puede formar gobierno en España, los japoneses, que les gusta mucho el sol, el flamenco y la paella, se han ofrecido a venir para España y gobernar el país, con lo que tendremos a Kojima y compañía tomando tapas por los chiringuitos de la playa este mismo verano.



■ **Buenas Yen, ¿es verdad que Nintendo NX va a ser un cruce de consola y ordenador?**

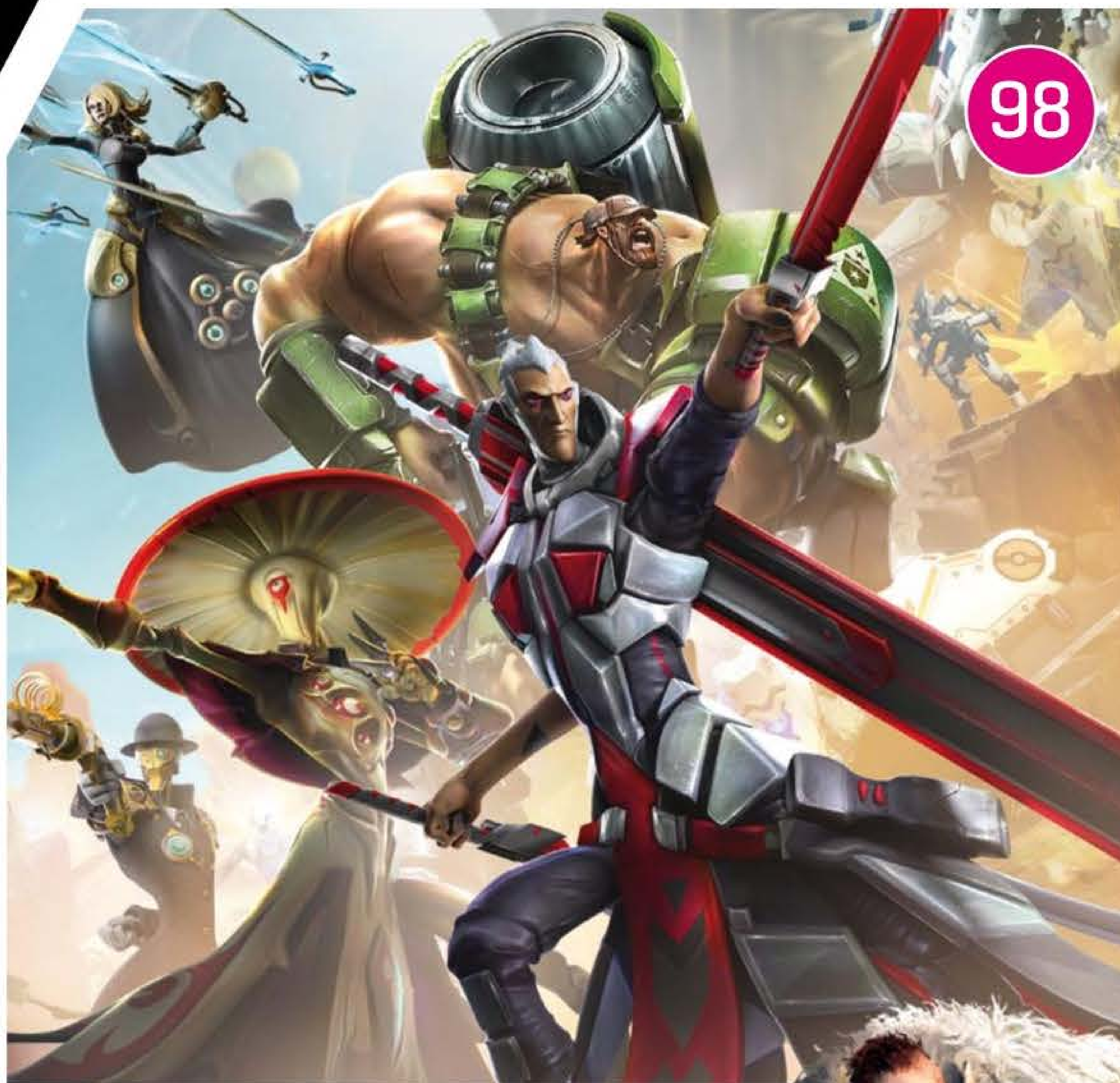
Yen: Primero se dijo que sería una mezcla de portátil y sobremesa y ahora me vienes con que es un cruce de ordenador y consola, pero no. La única verdad es que será un cruce entre dálmata y labrador, ya que la consola se ha diseñado al juntar a dos cachorros de estas en Nintendogs de DS. Los jefes en Nintendo se quedaron muy sorprendidos al ver al nuevo cachorro, al que han bautizado como NX.

■ **¿Es cierto que no se sabe nada del nuevo juego de Pokémon porque es Mega Misterioso?**

Yen: ¡Jajajajaja!, muy bueno, pero no es cierto. Si recuerdas, el nombre completo del juego es *Pokémon Mundo Mega Misterioso* y aunque parezca una locura, el misterio no viene de que sea Mega Misterioso sino porque es un mundo, un mundo inabarcable que es un misterio. Además, que lo de Misterioso es porque el juego va de asesinatos que debemos resolver a lo Sherlock Holmes.

AVANCES

Descubre ahora los juegos que te divertirán en el futuro...



BATTLEBORN

No contentos con mezclar shooter y RPG, los creadores de *Borderlands* hacen ahora lo propio con los MOBA.



TEKKEN 7

La reputada serie de lucha de Bandai Namco se prepara para arrasar en las consolas, incluyendo contenido extra.



FAR CRY PRIMAL

Sobrevivir en la Edad de Piedra será solo el principio...

AVANCES







¿QUÉ OS HA PARECIDO?

Abrimos esta sección a la opinión de nuestros lectores. Queremos saber qué os han parecido los juegos que desfilan por estas páginas. Dejadnos vuestras críticas en:

www.facebook.com/hobbyconsolas

@Hobby_Consolas

GEARBOX NOS CONVOCA A LAS ARMAS CON UNA COALICIÓN DE HÉROES QUE SE ENFRENTARÁ A LA CASTA DE LOS SHOOTERS

■ 3 DE MAYO ■ 2K GAMES ■ SHOOT'EM UP

Battleborn



■ Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

UN GRAN PACTO PARA SALVAR EL FUTURO

La generación de PS3 y Xbox 360 catapultó al género del shooter gracias a la popularización del juego online. Las compañías vieron el cielo abierto y nos atiborraron a perdigonazos hasta la indigestión.

En medio de ese panorama, Gearbox fue valiente y decidió dar una vuelta de tuerca al género. Así nació una IP como *Borderlands*, que prescindía de multijugador competitivo para centrarse en una campaña cooperativa con fuertes influencias de géneros como el sandbox y el rol. La propuesta fue un éxito, hasta el punto de que la segunda entrega es el juego más vendido de la historia de 2K. Para estrenarse en las tierras de PS4 y One, lejos de acomodarse con una nueva entrega de su famosa saga, el estudio tejano ha decidido reinventar otra vez el género del shooter con una nueva IP.

El marco argumental de *Battleborn* será el de una distopía en la que todas las estrellas del universo se han ido apagando, hasta quedar sólo una, denominada Solus. Para tratar de salvarla de la destrucción, un grupo de héroes deberá dejar a un lado sus diferencias y formar un frente común para pararle los pies a un traidor a la causa, Rendain, un vampiro de genuina maldad. Los personajes se dividirán en cinco facciones y cada uno tendrá una personalidad muy marcada que se reflejará en los diálogos.

Una guarnición generosa

Para elaborar la salsa con la que condimentar los tiroteos, en esta ocasión Gearbox ha apostado por cuatro ingredientes principales: lucha, beat'em up, rol y MOBA. En el estudio son muy aficionados a los juegos de pelea, y eso se reflejará en el plantel de personajes de su nueva propuesta, cuyo menú de selección será digno de un *Street Fighter*.

Cada uno de los veinticinco heróes tendrá un arma y unas habilidades secundarias muy diferenciadas. Algunos emplearán armas de fuego, pero otros usarán herramientas para el cuerpo a cuerpo, por lo que el juego será, en buena medida, un híbrido entre shooter (con munición infinita) y beat'em up. Según el "luchador", habrá fusiles de asalto, lanzacohetes, rifles de francotirador, ametralladoras, escopetas, pistolas, arcos, katanas, floretes, hachas, báculos, kunais, abanicos...

Diferentes, pero equilibrados

Además, habrá personajes que no estarán pensados tanto para el ataque como para las labores de apoyo y curación. Por si fuera poco, cada uno tendrá unos parámetros de salud, velocidad, poder y alcance. Todo eso, junto con el diseño de los escenarios, contribuirá a que no haya desequilibrios entre los que combatan de cerca y los que lo hagan de lejos, algo que se ha testeado con ahínco.

Paralelamente, habrá un sistema de progresión rolera a lo largo de diez niveles (llamado Helix), que se reseteará tras cada misión o partida multijugador. Así, al ganar experiencia subiremos de nivel y en cada escalón podremos elegir entre dos mejoras excluyentes. Al llegar al quinto nivel, se desbloqueará una habilidad especial de gran poder y que necesitará recargarse tras su uso. En defi- »

Las misiones de la campaña serán independientes y el sistema de progresión se reseteará tras cada partida, lo que evitará desequilibrios entre los usuarios.

EL PLANTEL SERÁ DIGNO DE UN JUEGO DE LUCHA, UN GÉNERO QUE ES MUY QUERIDO EN GEARBOX



El pingüino Toby irá montado a bordo de un robot de combate. Será uno de los personajes que se podrán probar en la beta abierta.



Cada personaje será un mundo, pues el arma, la habilidad pasiva y los tres poderes especiales serán diferentes entre todos ellos.

» nitiva, cada personaje será un mundo, y habrá que asegurarse de saber manejar a varios de ellos, porque dos jugadores de un mismo equipo no podrán usar simultáneamente al mismo.

Mejor en comandita

Battleborn contará con un modo Campaña que se dividirá en misiones independientes de una media hora de duración. Se podrá jugar en solitario, pero su punto fuerte será el cooperativo online, con soporte para 5 personas, una cifra muy poco habitual (PS4 y One tendrán pantalla partida para 2). Acabarse la historia llevará unas diez horas, pero será muy rejugable, gracias a la inclusión de medallas y a la variedad de personajes.

El multijugador competitivo, en el que se enfrentarán dos equipos de 5 personas, tendrá una importancia incluso mayor, y será aquí donde se verá la fusión con el género del MOBA, por el tipo de objetivos y por la presencia de "minions", es decir, unidades manejadas por la CPU. Habrá tres modos de juego: Devastación, Incursión y Fusión. El primero vendrá a ser el típico dominio, en el que deberemos capturar y mantener tres zonas. En el segundo, deberemos proteger a una serie de "minions" para llevarlos hasta un incinerador, a la vez que el equipo rival trata de hacer lo mismo. En el último, cada equipo deberá intentar conquistar la base del rival, con la participación de 4 enormes arañas de combate. Tres modos se antojan escasos, pero veremos qué política de ampliaciones sigue Gearbox, que cuenta con el beneplácito de haber hecho un gran trabajo al respecto en *Borderlands*.

La fecha de salida se retrasó al 3 de mayo, pero próximamente habrá una beta abierta para todas las plataformas (los usuarios de PS4 podrán disfrutarla con antelación y cuando el juego salga recibirán gratis un vigésimo sexto personaje). Solus aguarda expectante la coalición de héroes llamada a salvarla de la ruin ruina.

PRIMERA IMPRESIÓN

El nuevo salto con tirabuzón de Gearbox en el género del shooter puede traducirse en una estilosa zambullida en la piscina de balas de PS4 y Xbox One.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB Dartek

"Con que sea la mitad de bueno que Borderlands, me conformo. Tiene pintaza, pero no sé si los usuarios de consola están preparados para un género de PC como el MOBA."

WEB Lionhart

"Lo único que puedo decir en contra es que, a diferencia de Borderlands, se va a enfocar más al competitivo, aunque se agradece que haya campaña para uno o para cooperativo."

WEB DavidSanguinetti

"Vi el tráiler de la PlayStation Experience y me gustó mucho. Se ve que están de moda los MOBA-shooter, al estilo de Overwatch y Paragon. Voy a estar atento a estos juegos."



El multijugador competitivo tendrá un fuerte componente de MOBA, observable en la presencia de "minions" que se moverán camino de un incinerador.

Cada personaje tendrá un trasfondo argumental. Ghalt, un hombre de ley, será el líder de Battleborn, el grupo creado para salvar Solus.







Los personajes de apoyo tendrán un peso determinante, sobre todo a la hora de curar a los que usen armas de corto alcance.

LAS CLAVES

1 "HERO SHOOTER". Así denomina Gearbox a su nueva criatura, que aunará ideas de muchos géneros: shooter, MOBA, beat'em up, rol...

2 LOS 25 PERSONAJES se manejarán de forma muy distinta y no se podrán "repetir", por lo que tendremos que aprender a manejar a varios.

3 MULTIJUGADOR. La campaña contará con cooperativo para cinco personas y habrá tres modos competitivos, todos ellos por equipos.



El diseño artístico rebosará color y variedad, pues cada personaje contará con animaciones propias, algunas de ellas realmente hilarantes.



■ 23 DE FEBRERO ■ UBISOFT ■ AVENTURA DE ACCIÓN

Far Cry Primal

■ Por Luis López Zamorano @luigynaitor



EL NUEVO SEÑOR DE LAS BESTIAS

La saga de acción má loca de Ubisoft vuelve con un cambio radical en su mecánica. *Far Cry Primal* nos hará dar un salto atrás en el tiempo de 12.0000 años para llevarnos hasta el Mesolítico y descubrir cómo vivían los primeros hombres en poblar la Tierra. Así, tomaremos el control de Takkar, un joven cazador de la tribu Wenja que tendrá que sobrevivir en el vasto valle de Oros a los peligros característicos de la época.

Todo comenzará cuando Takkar y sus compañero de tribu sufran un ataque durante una jornada de caza de mamuts, siendo nuestro héroe el único superviviente. Así, nos tocará viajar por todo Oros en busca de nuevos miembros para nuestra tribu que ayuden a hacer que los Wenja vuelvan a ser un poblado unido y poderoso. Tendremos que reconstruir nuestro pueblo, realizando misiones secundarias para mejorar las chozas de nuestros compañeros y conseguir así que más habitantes de Oros se sientan atraídos por nuestro poblado. Además, también tendremos que completar misiones especiales para algunos de los miembros de que se unan a los Wenja, para que nos compensen enseñándonos nuevas habilidades. Pero no será tan fácil como parece.

Las tribus enemigas estarán al acecho y nos harán sufrir de lo lindo. Por un lado tendremos a los poderosos Udam, guerreros obsesionados con la extinción de los Wenja a las órdenes del malvado Ull. Por otro, los Izila, fanáticos religiosos amantes del fuego a las órdenes de la sacerdotisa Batari. Y por si fuera poco, Oros estará lleno de bestias sal-

ESTA AVENTURA DE CORTE "PRIMITIVO" NOS LLEVARÁ A UN MUNDO REPLETO DE PELIGROS

REGALO POR RESERVA EN **GAME**

COMPRA TU JUEGO y llévate una EXCLUSIVA caja metálica y el DLC "Pack Dientes de Sable".



LAS CLAVES

1 EL MESOLÍTICO es la época en la que ocurrirá la historia. Los personajes hablarán en una lengua muerta hace 12.000 años, veremos animales extintos...

2 LAS TRIBUS ENEMIGAS intentarán acabar con nosotros en todo momento. Más nos vale andar con mil ojos durante nuestras exploraciones por el valle de Oros.

3 DOMAR BESTIAS será fundamental para sobrevivir. Nos ayudarán a luchar contra nuestros enemigos y servirán para desplazarnos más rápido cuando viajemos.





Ull, el despiadado líder de la tribu Udam, estará obsesionado con nuestra extinción. Sus hombres nos atacarán en cuanto nos vean merodeando por la tierra de Oros.



La sacerdotisa Batari dirigirá a los Izila. Su incondicional pasión por el fuego promete oferecer algunos de los momentos de mayor tensión de la aventura. ¡Llamen a los bomberos!

vajes fieles al periodo histórico en el que se sitúa la historia de esta ventura. Así, nos toparemos con mamuts, tigres dientes de sable, jaguares, lobos, osos...
Por suerte, Takkar será capaz de dominar a la gran mayoría de las bestias y podremos hacer que algunas de ellas nos acompañen al combate. Por si fuera poco, también podremos montarnos en otras, como los smilodons o las crías de mamuts. Además, como expertos cazadores, también podremos crear nuestras propias armas. Tendremos que ir en busca de madera, piedra, huesos y plantas para fabricar arcos, lanzas, mazas... (nada de metralletas esta vez). Para localizar todos los objetos importantes podremos hacer uso de nuestro "instinto de cazador" y resaltar todo lo que nos pueda ser de utilidad. Y para meternos más aún en la Edad de Piedra, el título lucirá de lujo. Habrá ciclo día-noche, el pelaje de los animales estará muy detallado, la vegetación será abundante... Y la música y los efectos de sonido nos harán sentir como auténticos hombres de las cavernas cuando juguemos.

PRIMERA IMPRESIÓN

¿Un *Far Cry* sin explosiones ni armas de fuego? El cambio de aires puede tirar para atrás a los fans, por lo que hemos visto, le está sentando de lujo.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

Javi Moya Monegro

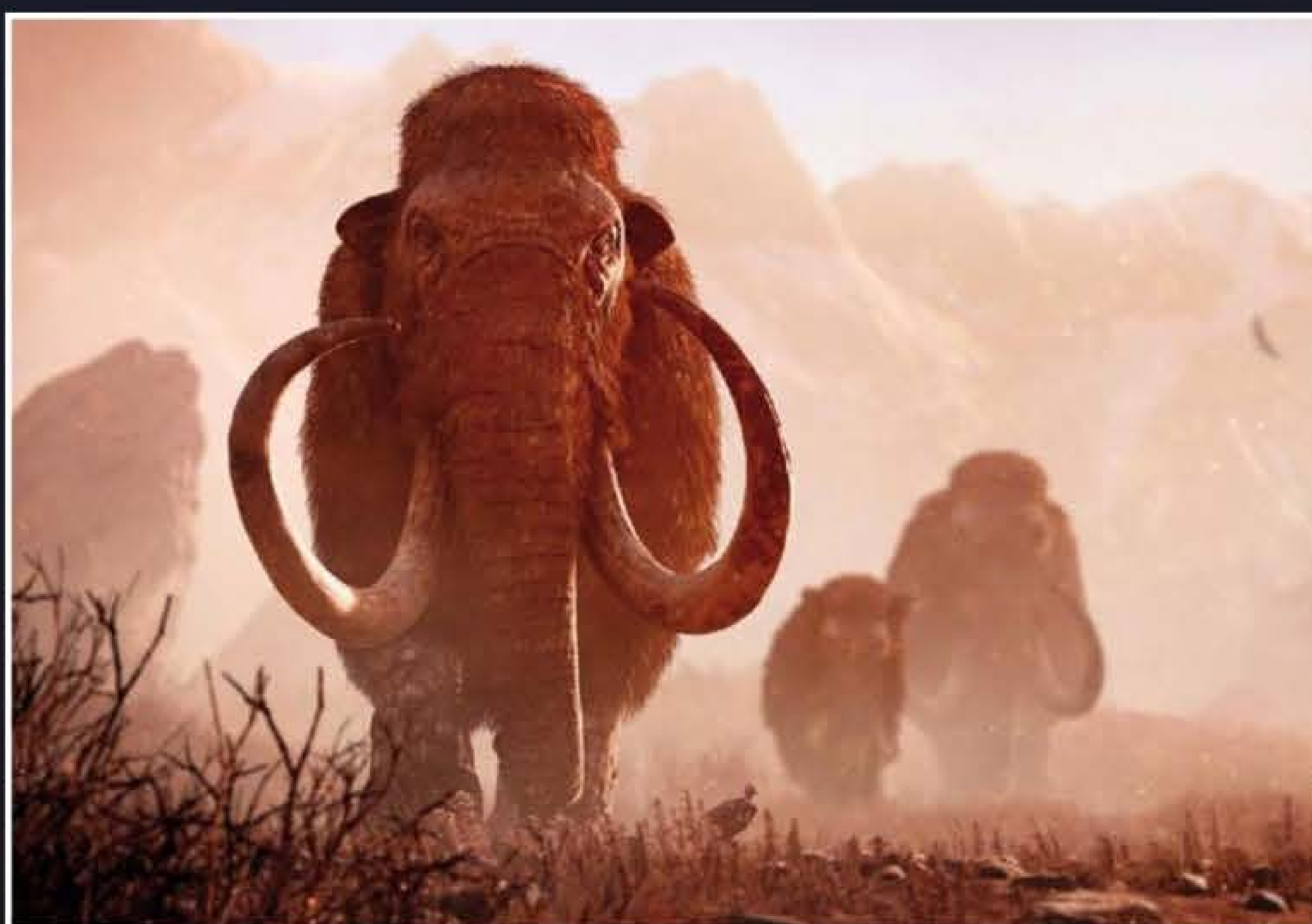
"Esta entrega de Far Cry va ser un pelotazo como las anteriores. Me encanta Ubisoft, hace unos juegos brutales."

Mr. S.

"Simplemente espectacular. La temática que andaba buscando en un juego de de este estilo."

@ Adarsha_Devanam

"Esto es lo mismo de siempre, mil formas de matar (y una de adiestrar). Peor aún porque en vez de disparos hay cuerpo a cuerpo y arrojadizas... Han añadido una nueva mecánica de adiestramiento, pero sin misterio ni profundidad. Vamos a tener que ir por ahi domando Poke... Digo bestias prehistóricas para tenerlas todas y poder llamarlas para ver como despedazan a los enemigos."



Las mayores bestias que han convivido con el hombre poblarán Oros. Veremos mamuts, tigres dientes de sable... Tendremos que cazarlos o adiestrarlos según la ocasión.

2016 BANDAI NAMCO LUCHA

Tekken 7



Por David Martínez @DMHobby

EL PUÑO DE HIERRO CUMPLE 20 AÑOS

Este año celebramos el 20º aniversario de *Tekken*, y no se nos ocurre mejor forma de hacerlo que a golpes. Porque los usuarios de PS4 van a recibir la versión doméstica de *Tekken 7 Fated Retribution*, es decir, la versión más actualizada de la recreativa, que ya lleva unos meses causando furor en los salones de medio mundo.

En esta ocasión, un nuevo torneo de lucha nos invitará a realizar un viaje por la historia de la familia Mishima. Viviremos los enfrentamientos entre Heihachi, Kazuya, Jin Kazama... y por primera vez vamos a conocer y a controlar a la esposa de Heihachi, Kazumi Mishima.

Ella no es la única incorporación al plantel de luchadores que se verán las caras en este clásico del uno contra uno. Entre los nuevos fichajes también vamos a encontrar al árabe Shaheen o el italiano Claudio Serafino. En total son 8 incorporaciones, entre las que destaca un invitado muy especial, Akuma, de la saga *Street Fighter*. Si les sumamos a los 20 veteranos confirmados, ya tenemos un catálogo de luchadores impresionante... y eso que, según sus creadores, aún se guardan algunos anuncios que van a encantar a los fans.

Las novedades para consola

La versión PS4 será mucho más completa que la recreativa, tanto en modos de juego como en luchadores, complementos y objetos para personalizar a nuestros guerreros.

Lo primero que nos han confirmado desde Bandai Namco es que el juego estará optimizado para los eSports. Esta vocación se traduce en un sistema de control más técnico de lo que habíamos visto en Tekken Tag Tournament 2, por ejemplo, y la posibilidad de ejecutar ataques más fuertes cuando nos queda poca energía (se han bautizado como Rage Art Moves). También se incorpora la posibilidad de ver el último ataque a cámara lenta -para darle más emoción a las retransmisiones del juego- o realizar combos más largos, mediante el sistema Screw Attack, que desplaza a los oponentes si les golpeamos en el aire.

También hemos tenido tiempo para preguntar a los desarrolladores del juego (Michael Murray y Kousuke Waki) acerca de los modos adicionales, como *Tekken Ball*, *Tekken Force* o *Tekken Bowl*, que hemos visto en las entregas anteriores. Y parece que vamos a tener suerte, porque *Tekken 7* contará con un modo especial, basado en la historia de los jugadores.

Nosotros sólo hemos podido ver la versión recreativa, y os aseguramos que lucirá de escándalo, con un estilo más realista que los anteriores en modelos y en la paleta de colores, y todos los efectos que permite el moto Unreal Engine 4. Lo que no podemos confirmar, aún, es su fecha de lanzamiento.

POR EL MOMENTO SE HAN CONFIRMADO 20 LUCHADORES CLÁSICOS Y 8 RECIÉN LLEGADOS

PRIMERA IMPRESIÓN

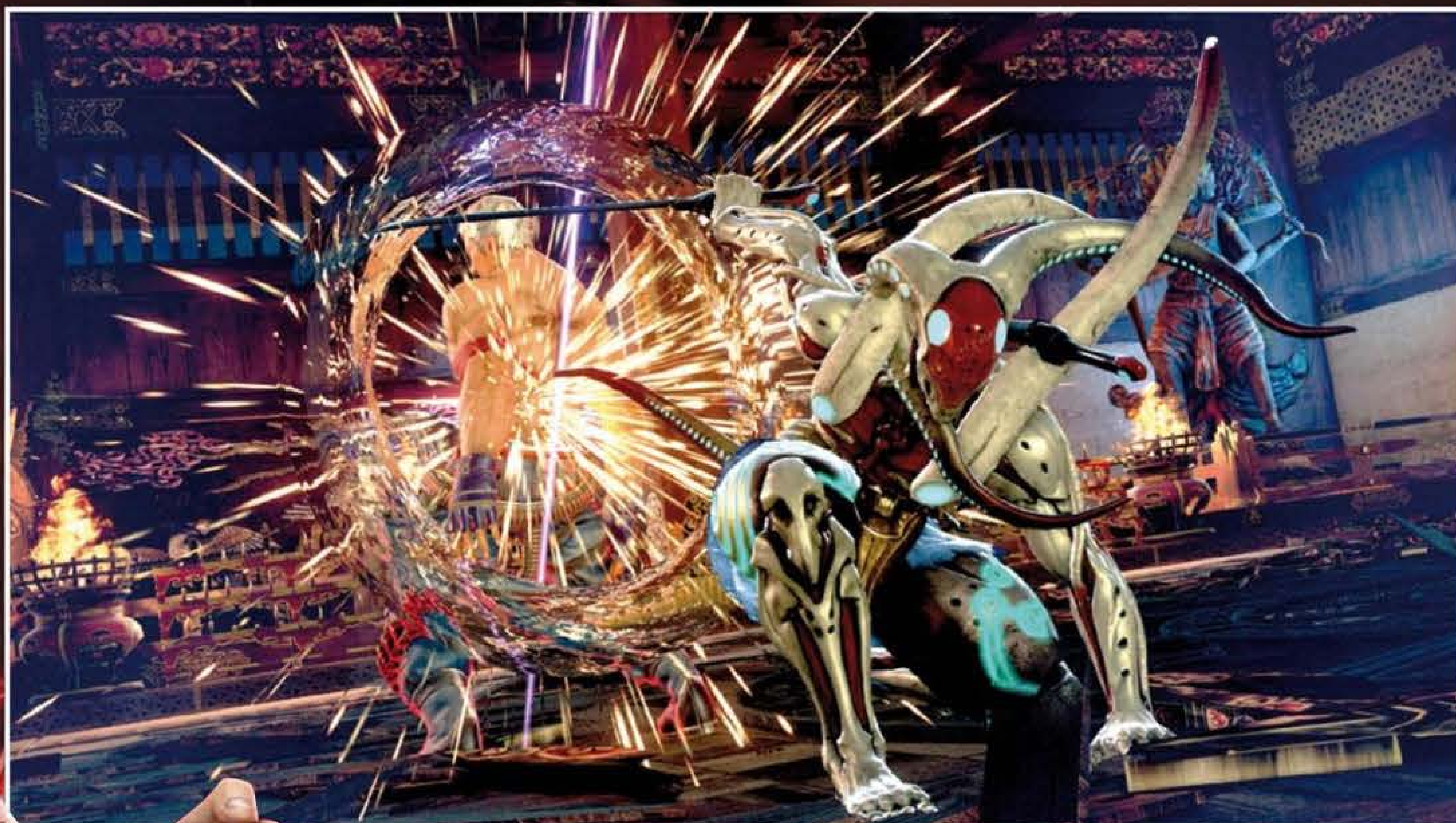
Un juego de lucha técnico y dinámico, que muestra una evolución considerable respecto a *Tag Tournament 2*. La incorporación de Akuma es una pasada.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB Roneante30
"Frotándome las manos ya, que buena noticia, mejorarán el apartado visual de la recreativa para la consola. Uff que ganas de Tekken 7."

WEB Benjiro
"Me encanta Tekken y lo espero con ganas en PS4, pero la mejor saga de lucha, la que sentó las bases para todos los juegos, fue Street Fighter."

WEB JOSIMAR MQ
"Ojalá que pongan un modo similar a la campaña del 6 con dos jugadores. Eso de ir recorriendo fases repartiendo tortas hasta derrotar al jefe."

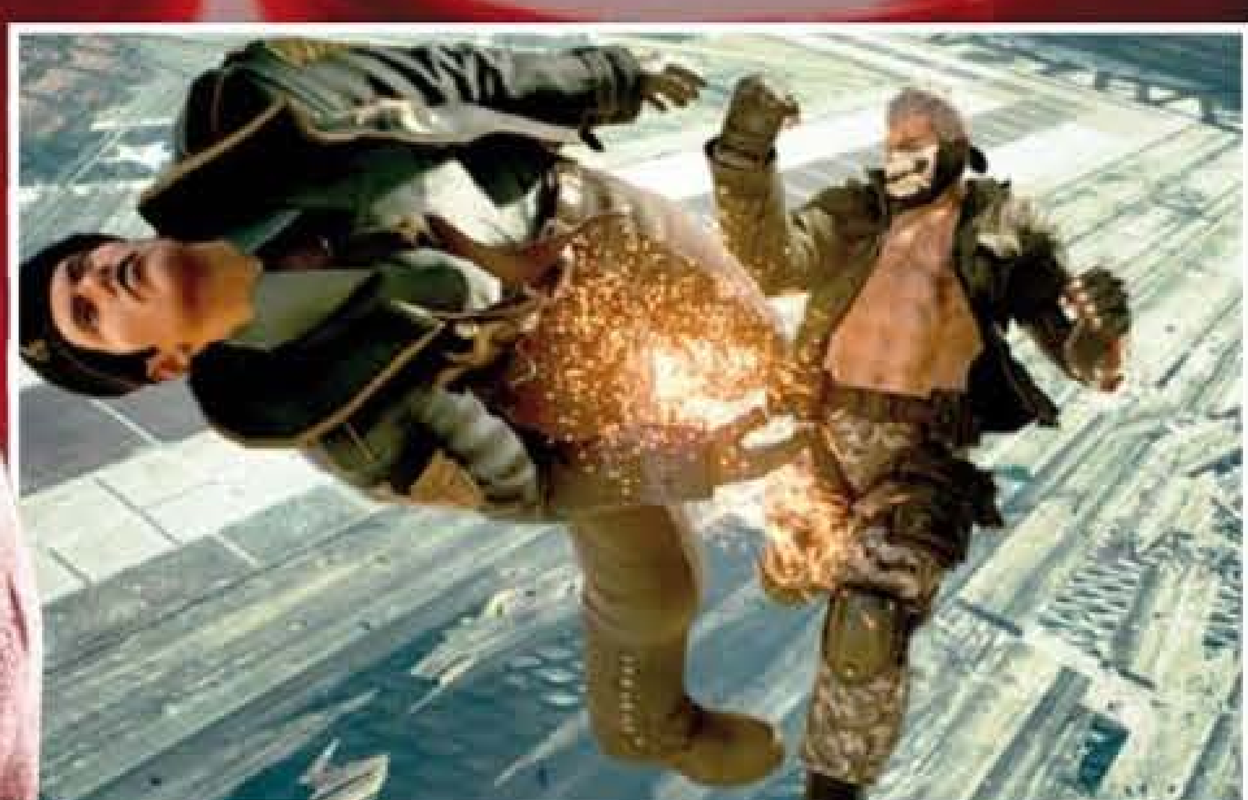


Podemos ejecutar Rage Art Moves, más potentes, cuando a nuestro luchador le queda poca energía.

Kazumi Mishima es una de las nuevas incorporaciones al plantel de luchadores del Torneo del Puño de Hierro.







El Unreal Engine 4 permite unos gráficos espectaculares, que se mueven con asombrosa fluidez.



La versión de consola está basada en la quinta actualización de la recreativa: Fated Retribution.

LAS CLAVES

1 **NUEVOS LUCHADORES** se suman a este prestigioso torneo de lucha. Destaca la madre de Kazuya y esposa de Heiachi: Kazumi Mishima.

2 **EL CONTROL** y algunos movimientos se han diseñado con los eventos profesionales de eSports en mente. Más técnica y espectáculo.

3 **HABRÁ MODOS ADICIONALES** y nuevos objetos en la versión doméstica, exclusiva de PS4. Aún no tiene fecha de lanzamiento.







■ 5 DE FEBRERO ■ BANDAI NAMCO ■ LUCHA

Naruto Shippuden Ultimate Ninja STORM 4

■ Por **David Martínez** @DMHobby 

VOLUNTAD DE FUEGO "NEXT GEN"

Aunque el manga de Naruto haya tocado a su fin (después de 15 años), aún nos queda mucha "tralla" para disfrutar con el ninja creado por Masashi Kishimoto. De hecho, los fans del personaje pueden frotarse las manos, porque la próxima entrega de *Ultimate Ninja Storm* será todo un tributo a la serie.

En este capítulo nos vamos a encontrar con más de 100 personajes (sí, habéis leído bien) y disfrutar de un repaso de la historia centrado en el periodo que se extiende desde la cuarta guerra ninja hasta el final de la serie.

En nuestra reciente visita a las oficinas de Bandai Namco en Tokio no sólo pudimos probar la versión definitiva del juego, sino que charlamos con el principal responsable de la saga, Hiroshi Matsuyama, de Cybeconnect 2, que acudió a la entrevista disfrazado de Naruto. Lo que nos contó es que el juego trata de abarcar todos los tipos de combate que hemos visto en el anime. Es decir, que tendremos enfrentamientos "uno contra uno", combates contra jefes finales, un modo historia que arranca con el combate entre Madara Uchida y Hashirama Senju por el liderazgo en Konoha, y por supuesto, el multijugador local y online.

CYBERCONNECT 2 FIRMARÁ EL NARUTO MÁS ESPECTACULAR QUE HAYAMOS VISTO

Otra forma de combatir

Después de cuatro entregas, *Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm* va a depurar el sistema de combate al máxi-



LAS CLAVES

1 EL FINAL DE LA HISTORIA. *Naruto SUNS 4* abarcará desde el final de la cuarta guerra ninja hasta el fin de la serie, adelantando al anime. El manga terminó hace poco más de un año.

2 MÁS DE 100 PERSONAJES. Podremos seleccionar tres ninja para nuestro equipo y cambiar de capitán en cualquier momento. Estarán todos nuestros luchadores favoritos.

3 ESTRENO EN PS4 Y XBOX ONE. El salto de generación nos permitirá disfrutar de unos diseños espectaculares, realizados en cel-shading con alucinantes efectos de partículas.



Naruto se estrena en PS4 y Xbox One con un juego de lucha que trata de reunir lo mejor de la saga, con diferentes estilos de gameplay.



También habrá combates tipo Godzilla, con enemigos finales y las invocaciones de los protagonistas. Los escenarios se destruirán en tiempo real.

mo. Se va a recuperar el empleo de la carrera ninja, y también tendremos la posibilidad de utilizar las paredes para realizar ataques, tanto jutsus como proyectiles (shuriken y kunais). Además, durante el juego podremos formar equipos de tres guerreros y cambiar su capitán en cualquier momento, lo que nos permitirá utilizar a cualquier personaje indistintamente.

Pero si tenemos que destacar algo, es el espectáculo que rodea a estos combates. Hemos presenciado enemigos legendarios como Madara, Kaguya y Obito, y también se nos mostró el enfrentamiento -atención SPOILER- entre Kurama y Juubi. Y os podemos asegurar que el uso de la técnica cel-shading, con un tratamiento brillante de las partículas y la resolución a 1080p (pudimos probar la versión de PlayStation 4) nos ha impresionado. Si queréis convertiros en Hokage, tendréis que esperar hasta el próximo 5 de febrero, en que se lanzará el juego en nuestro país.

PRIMERA IMPRESIÓN

Es todo un homenaje a la saga: más de 100 personajes, un arco argumental que adelanta al manga y termina la historia, jefes finales, un multijugador frenético... y por fin con el apartado técnico de la nueva generación de consolas.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB LosHobbit

"Pues la verdad, a ver si mejoran el sistema de combate de Naruto Ultimate Ninja Storm Revoluton. Los ataques finales son la bomba, encima con la chulería de meter una cinemática en medio para darle mas drama al asunto xD Eso es un gran detalle, no lo discuto. Pero de verdad que sobran los "objetos" ninja..."

WEB Ciric

"Acabo de probar la demo y esta bestial, ¿Por qué no harán un Dragon Ball de este estilo? ¡Es como NBA 2k16 comparado con los juegos de fútbol!"

WEB Iron_Biojose

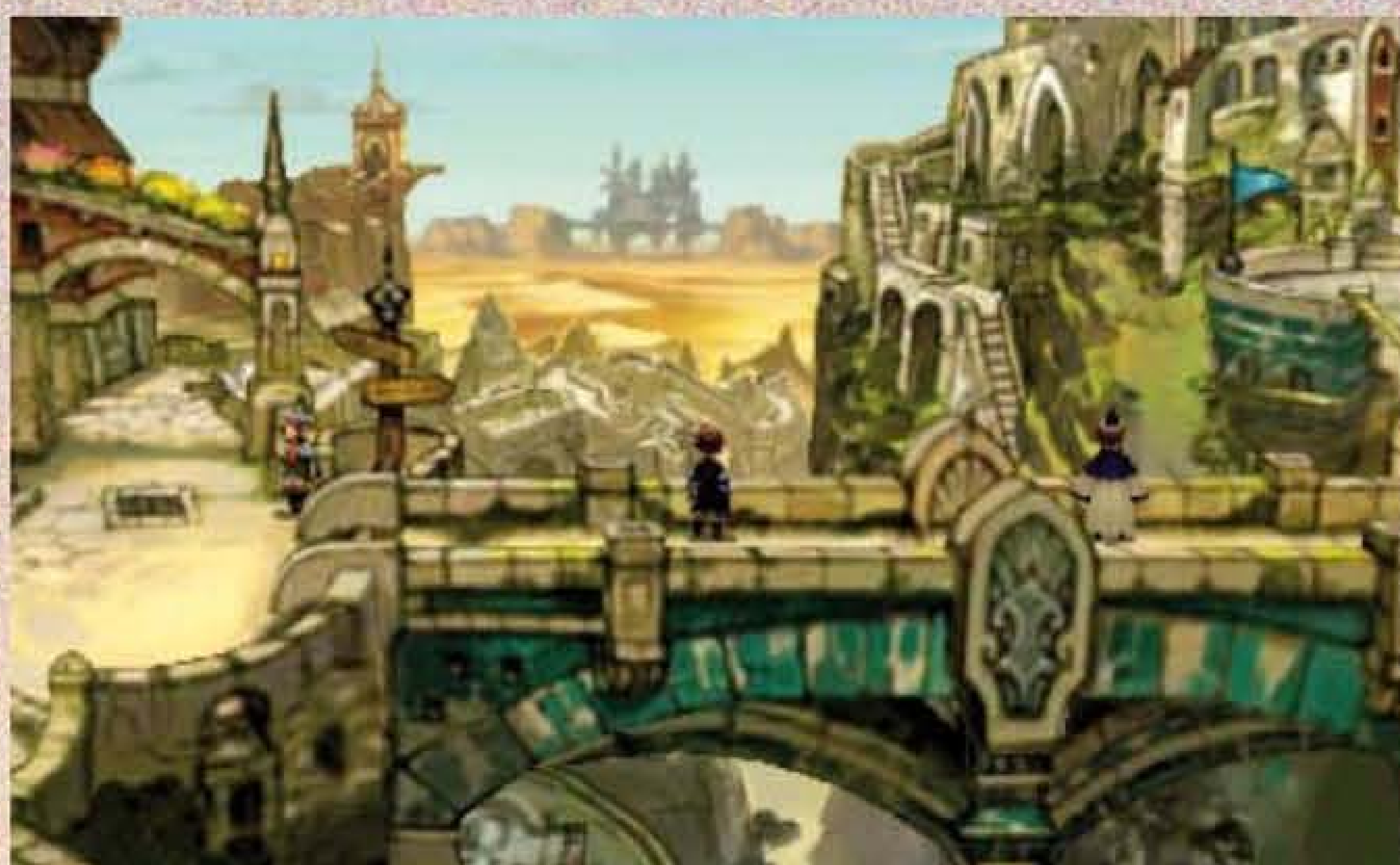
"Es casi imprescindible haber leído el manga o haberse visto el anime para entender algo de la historia, te recomiendo que te leas el manga y te ahorras todo el relleno."



El juego continuará la historia de *Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 3* hasta el final del manga (adelantando al anime, que todavía se sigue emitiendo).



Además de la historia, podremos participar en emocionantes combates multijugador, tanto en la misma consola como a través de Internet.



■ Volveremos a movernos por escenarios dibujados a mano muy especiales. El artista Akihiko Yoshida (Vagrant Story, FF Tactics, FF XII) ha trabajado en ambos Bravely.



LAS CLAVES

1 COMBATES
Los combates serán aleatorios y por turnos, y mantendrán casi intacta la jugabilidad de *Bravely Default*. Nuestro equipo será de hasta cuatro personajes.

2 PROFESIONES
El tradicional sistema de trabajos de la saga *Final Fantasy*, que ya estaba presente en *Bravely Default*, volverá a estar disponible. Habrá 30 profesiones que se irán desbloqueando poco a poco.

3 EDICIÓN ESPECIAL
Incluirá un CD con la banda sonora, una figurita de Agnès y un libro de ilustraciones. ¡Aún estáis a tiempo de reservarla! Por cierto, los textos del juego llegarán traducidos al castellano.

AGNÈS OBLIGE YA NO SERÁ JUGABLE, PERO TENDRÁ MUCHO PESO EN LA HISTORIA

■ 26 DE FEBRERO ■ SQUARE ENIX ■ ROL

Bravely Second End Layer

■ Por Roberto Ruiz Anderson @Roberto_JRA

ESPERADA RACIÓN DE ROL POR TURNOS

La continuación de uno de los juegos de rol japonés mejor valorados de 3DS ya está muy cerca. Ya hemos tenido la oportunidad de jugar el prólogo, y vosotros también podréis hacerlo antes del lanzamiento del juego, ya que habrá demo en la eShop a partir del 11 de febrero.

Hace un par de años, *Bravely Default* se convirtió en uno de nuestros juegos de rol favoritos para la portátil de Nintendo. Heredero espiritual de aquel *Final Fantasy: The 4 Heroes of Light* para DS, el juego quiso reivindicar la esencia de los *Final Fantasy* de la era de SNES, pero con nuevas mecánicas jugables y un bellísimo diseño artístico. Esta segunda parte mantendrá una jugabilidad similar, y nos contará una nueva historia con personajes tanto nuevos como ya conocidos.

Así sigue la historia

Agnès Oblige, la protagonista de la anterior entrega, se ha convertido en papisa, líder religiosa de la Ortodoxia del Cristal, y el mundo de Luxendarc parece haber recuperado la paz. Sin embargo, pronto surge una nueva y peligrosísima amenaza: el Káiser Oblivion, líder del Imperio Glanz, secuestra a Agnès y tiene intención de dominar el mundo.

Es aquí donde entra nuestro nuevo protagonista, Yew Geneolgia, guardaespaldas de Agnès, que se ve obligado a observar impotente cómo se llevan a su papisa. Tras recuperar la consciencia, Yew parte de inmediato en dirección a la fortaleza aérea donde tienen retenida a Agnès. Pero es una misión imposible para un solo hombre: al comienzo del prólogo cuenta con el apoyo de sus dos compañeros de la Guardia de Cristal, y más adelante en la aventura se unirán otros tres personajes jugables: Edea Lee y Tiz Arrior, que ya estuvieron en Bravely Default, y otro personaje totalmente nuevo: Magnolia Arch, una chica que viene de la luna. Con ellos deberéis hacer frente a multitud de enemigos con un sistema de combate por turnos muy continuista respecto a su predecesor, en el que la clave será alternar con cabeza entre los comandos Bravely y Default, gracias a lo cual podremos reservar movimientos para turnos posteriores o tomarlos "prestados" con antelación para lanzar varios ataques de golpe.

El sistema de profesiones, por su parte, se verá ampliado respecto al anterior juego, y ahora habrá 30 distintos para asignar a nuestros personajes, con novedades como el astrólogo y el exorcista, entre muchos otros. Cada profesión tendrá unas habilidades y puntos fuertes muy definidos, y formar un equipo equilibrado y que se complemente bien será clave. El apartado gráfico y artístico seguirá siendo muy vistoso, con escenarios dibujados a mano. ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

Perfeccionará la jugabilidad de su predecesor y nos permitirá volver a un mundo que nos cautivó, aunque está por ver si tendrá novedades de peso.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB Balzak
"El primero para mí es una pequeña obra maestra. Para los gustos actuales igual tiene un desarrollo muy lento, aunque para mí eso es bueno."

WEB Patxiku93
"La demo sale el día de mi cumpleaños, qué bien. Muchas gracias, Square Enix."

WEB Regreso al futurO 82
"Por favor, que no haya ni rastro de otro bucle que lleve al traste tantas horas y mate las ganas de seguir jugando."



■ Nos moveremos por el gran mundo de Luxendarc de distintas maneras, y visitaremos numerosas ciudades.



■ El sistema de combate será casi igual que el de *Default*, que ya estaba mejorado en la versión que llegó a Occidente.



■ Cada uno de los 30 oficios tendrá distintas habilidades y movimientos propios. Cuantos más dominéis, mejor os irá.



■ De los cuatro personajes principales, dos serán nuevos (Yew y Magnolia) y dos ya estuvieron en Bravely Default (Edea y Tiz).



■ La aventura nos llevará a lugares muy variados, y todos ellos con una estética preciosa que los harán dignos de verse.

LOS PIRATAS DE ONE PIECE SE ENFRENTAN EN UN JUEGO DE LUCHA POR EQUIPOS DE TRES


Por fin los personajes de One Piece abandonan el género "musou" y se pasan a los combates más tradicionales.

JUNIO 2016 | BANDAI NAMCO | LUCHA

One Piece Burning Blood

Por **David Martínez** @DMHobby



LUFFY PELEA POR EL COFRE DEL TESORO

Después de hacer sus pinitos con el género "musou", en que el protagonista se enfrentaba a interminables oleadas de enemigos, Monkey D. Luffy y todos sus compañeros del manga se pasan al género de la lucha. Se trata de la respuesta del estudio Spike Chunsoft a las súplicas de todos los fans... y no son pocos.

De hecho One Piece, la serie de piratas de Toei, es uno de los animes más longevos que se emiten por la televisión japonesa. Y ahora tenemos la oportunidad de saber cuál de sus protagonistas es el más fuerte, porque *One Piece Burning Blood* será un juego de lucha por equipos de tres, con escenarios interactivos y un apartado visual que parecerá sacado directamente de la serie. Eso sí, aún no sabemos con exactitud cuál será el arco argumental que vamos a poder revivir en el juego. Lo que sí conocemos es el nombre de los 20 luchadores que se han confirmado para *Burning Blood*, entre los que se cuentan el propio Luffy (antes y después de la batalla de Marineford), Zoro, Trafalgar Law, Franky (normal y shogun) o Ace. En cuanto a las incorporaciones femeninas, Nico Robin, Nami, Perona y Boa Hancock se unirán a la fiesta... con un DLC (por confirmar en Europa) para luchar en bikini.

El sistema de combate

Uno de los principales atractivos de *One Piece Burning Blood* estará en la fidelidad a la serie que encontramos en los combates. Todos los personajes estarán realizados con mimo, y conservarán sus ataques característicos, en escena-



LAS CLAVES

1 LUCHA 3 VS 3 Podemos hacer equipo con más de 20 personajes disponibles y combinar sus habilidades para el combate. Aún no se sabe el arco argumental que cubrirá el juego.

2 LA CUARTA MARCHA de Luffy (que aún no se ha mostrado en el anime, aunque sí en el manga) se verá en movimiento durante los combates de *One Piece Burning Blood*.

3 LAS FRUTAS DEL DIABLO y las habilidades especiales que proporcionan los Haki serán la clave para ganar los combates. Aportarán un toque estratégico a las peleas entre piratas.



Los combates de *Burning Blood* enfrentan a dos luchadores, que podemos cambiar en cualquier momento entre los tres que hayamos fichado para nuestro equipo.

rios perfectamente reconocibles, como Dressrosa o Arabasta. Pero la "gracia" de estos enfrentamientos estará en el uso de las frutas del diablo: Logia, Paramecia y Zoan, y en su enfrentamiento contra las habilidades Haki, para lanzar ataques especiales. Podremos cambiar de personaje en cualquier momento (entre los tres de nuestro equipo) para contrarrestar esos ataques. Y hablando de habilidades, esta es la primera vez que podremos ver en movimiento la cuarta marcha de Luffy (que ya ha aparecido en el manga, pero todavía no hemos visto en el anime), en que gana habilidades de "rebote".

Durante la presentación del juego, en las oficinas de Bandai Namco en Tokio, también pudimos ver la edición especial Marineford (que también podremos disfrutar en Europa) y que incluirá dos personajes adicionales, el libro de arte oficial y dos figuras: el cuerpo de Barba Blanca y la tumba del pirata.

El próximo mes de junio nos encontraremos de nuevo con la Banda del sombrero de paja y sus rivales, con subtítulos en castellano y las voces originales del anime, en japonés.

PRIMERA IMPRESIÓN

El género de la lucha, en equipos de tres, le sienta de maravilla al universo One Piece. La versión que probamos, en PS4, resultaba frenética y con una fidelidad al anime insuperable.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB Benjiro

"Por fin un fighting de One Piece, estaba ya cansadísimo del modo de juego de los Pirate Warriors, se me viene un hype encima increíble."

WEB MrDupy

"Ya era hora! Ahora me falta una PlayStation 4 o un PC más potente."

WEB Shephon

"Hay dos motivos por los cuales veo el anime y no el manga de One Piece, el primero es la emoción, los personajes son muy emocionantes y las voces las acciones e incluso la música (...) el segundo motivo es que la gente con la que suelo comentar One Piece no lee el manga ni piensa leerlo, por lo que no podría comentar nada con ellos ni disfrutar la serie."



Los diseños y el acabado "cel shading" le sientan de maravilla al juego de Spike Chunsoft. La fidelidad de personajes y escenarios al anime es impresionante.



En Japón se podrá descargar un DLC con las luchadoras de *One Piece Burning Blood* en traje de baño, aunque aún no está confirmado su lanzamiento europeo.

■ 4 FEBRERO ■ MICROIDS ■ AVENTURA

Agatha Christie
The ABC Murders



■ Por Jorge S. Fernandez @jorgesfer

POIROT SE ENCUENTRA EN MEJOR FORMA QUE NUNCA

A esta aventura "point & click" protagonizada por uno de los detectives más famosos de la historia, el clásico Hércules Poirot, no le va a faltar de nada de lo que podrían esperar los fans del personaje.

En *Agatha Christie The ABC Murders* (un título que ya pudimos ver en 2009 en Nintendo DS) encontraremos misteriosos crímenes y multitud de indicios que necesitarán de nuestra intuición para que se conviertan en pistas sólidas, así como duros interrogatorios donde la mano izquierda será la clave de nuestro éxito, y las propias reconstrucciones del crimen, que no pueden faltar en cualquier novela de suspense que se precie.

Los casos que tendremos que resolver llevarán la firma común de un misterioso delincuente que firma sus fechorías como ABC. De cara a preparar este avance, hemos investigado un asesinato que lleva su sello. A partir de una carta se desencadenan una serie de acontecimientos que tendremos que investigar para dar con el asesino, o como en este primer caso, al menos con una reconstrucción minuciosa de lo que ha ocurrido, aunque no sepamos todavía quién ha sido el responsable.

Los interrogatorios, la clave

Se pueden desarrollar de forma distinta en cada ocasión, y podemos emplear distintas estrategias para sonsacar a los sospechosos. Todo dependerá de la opción que elijamos en cada momento, porque podemos seleccionar normalmente entre tres o cuatro preguntas, cada una de ellas con un tono muy distinto. Por ejemplo, podremos intentar provocar a un testigo asegurando que pensamos que es el asesino, para que se ponga a la defensiva y sea capaz de desvelarnos lo que hizo el día anterior, con tal de no ser incriminado.

Los puzles que revelan pistas también serán fundamentales en el desarrollo, y podrán mostrarse de formas muy distintas, normalmente centrados en torno a distintos objetos del mobiliario. En todos ellos el ingenio será el único arma para poder resolverlos, y pondrá a prueba nuestro intelecto "detectivesco". ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

Inspecciones oculares, manipulación de objetos, resolución de puzles o los interrogatorios hacen de este juego un fabuloso pasatiempo mental.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB YitanIX

"No sabia nada sobre este juego. Me sorprende porque soy bastante fan de Poirot, me he leído varios libros de Agatha Christie. Me gusta mucho el genero y L.A. Noire que es del mismo estilo, me encantó. Veremos a ver si le doy una oportunidad a éste."

Dani Ravelli

"He visto el tráiler y no parece que los personajes tengan expresividad, pero el planteamiento de resolver misterios mola, sobre todo para los que hemos leído las novelas de Agatha Christie."





Se trata de una clásica aventura "point & click" donde debemos prestar mucha atención a todos los detalles del escenario

Muchos objetos de la escena del crimen esconderán pistas u objetos clave que sólo descubriremos resolviendo puzles.







Enlazando distintas anotaciones podremos obtener conclusiones sobre el paradero del asesino o la hora del crimen

LAS CLAVES

1 INSPECCIÓN OCULAR Debemos fijarnos en elementos importantes del escenario del crimen que nos aporten pistas sobre el asesino.

2 CONECTAR INDICIOS En nuestra libreta tendremos que relacionar indicios que den como resultado certezas sobre el crimen.

3 RECONSTRUCCIÓN Con todas las pistas sobre la mesa tendremos que hacer una reconstrucción acertada del crimen.



ES UNA REVISIÓN MÁS VISUAL DE LA VERSIÓN DE NINTENDO DS

Los interrogatorios serán vitales, y una de las fases más divertidas del juego. Tendremos que aprender a manipular las mentes de los sospechosos

■ 20 DE MAYO ■ DEEP SILVER ■ SHOOT'EM UP

Homefront: The Revolution

■ Por Rafael Aznar @Rafaikkonen 

JURAMENTO A LA LIBERTAD DE LAS BARRAS Y LAS ESTRELLAS

Tras un accidentado desarrollo, en el que la IP ha pasado por las manos de tres editoras (THQ, Crytek y Deep Silver), la secuela de *Homefront* está casi lista para librar su guerra de guerrillas. La revolución a la que se refiere el título será total, pues la campaña y el multijugador no tendrán nada que ver con los del original.

Ambientado en 2029 en Filadelfia, cuna de la independencia estadounidense, la historia será una continuación directa, de modo que habrá que volver a plantar cara al ejército de una Corea que se ha erigido en la potencia hegemónica. Dambuster Studios (antes Crytek UK), el equipo que se ha ocupado del desarrollo desde el primer minuto, sabía que no le convenía rivalizar en su propuesta con *Call of Duty*, como hizo la primera entrega, y por eso no se volverá a aunar campaña lineal y multijugador competitivo. Frente a eso, lo que tendremos será un shooter-sandbox que ofrecerá libertad para hacer lo que queramos y que, paralelamente, tendrá misiones cooperativas para cuatro jugadores.

En cierto modo, *The Revolution* será un *Far Cry* urbano, pues muchos elementos recordarán a la saga de Ubisoft. Así, habrá marcado de enemigos con el móvil, uso de vehículos, mejora de habilidades a medida que obtengamos experiencia, liberación de zonas ocupadas...

Únete a la resistencia

A la hora de jugar, tendremos que crearnos nuestro propio soldado. Además de elegir entre diversas apariencias, podremos decidir entre 42 profesiones, algo que determinará nuestra habilidad especial: recuperación más rápida, descuentos al adquirir mejoras... Paralelamente, con el dinero que obtengamos podremos comprar armas y complementos. Así, no sólo habrá armas de fuego, sino también cócteles molotov o dispositivos para hackear drones.

El juego hará uso del famoso CryEngine 3, aunque lo que hemos visto hasta ahora, pese a ser cumplidor, no nos ha entusiasmado. Para pulirlo todo de cara al lanzamiento, en febrero habrá una beta cerrada, exclusiva de Xbox One. ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

No parece que vaya a estar entre la élite del shooter bélico, pero la ambientación lo hace diferente y las misiones cooperativas prometen darle mucha enjundia.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB **Benjiro**

"Me sorprenden las pocas expectativas que está levantando. A mí me gusta su planteamiento: no le hago ascos a un Far Cry urbano."

WEB **Blitzjoans**

"Si aprovechan lo del mundo abierto y la historia es buena, igual se le pueden echar unas tardes de vicios. La moto me parece mejor implementada que en Battlefield."



Podremos modificar diversas piezas de las armas, como la mirilla, la culata y el cañón, a lo que se añadirá la propia personalización de nuestro personaje.

Filadelfia será un mundo abierto que se dividirá en tres zonas y que ofrecerá tiroteos muy verticales, ya que podremos entrar en edificios y bajar a túneles.

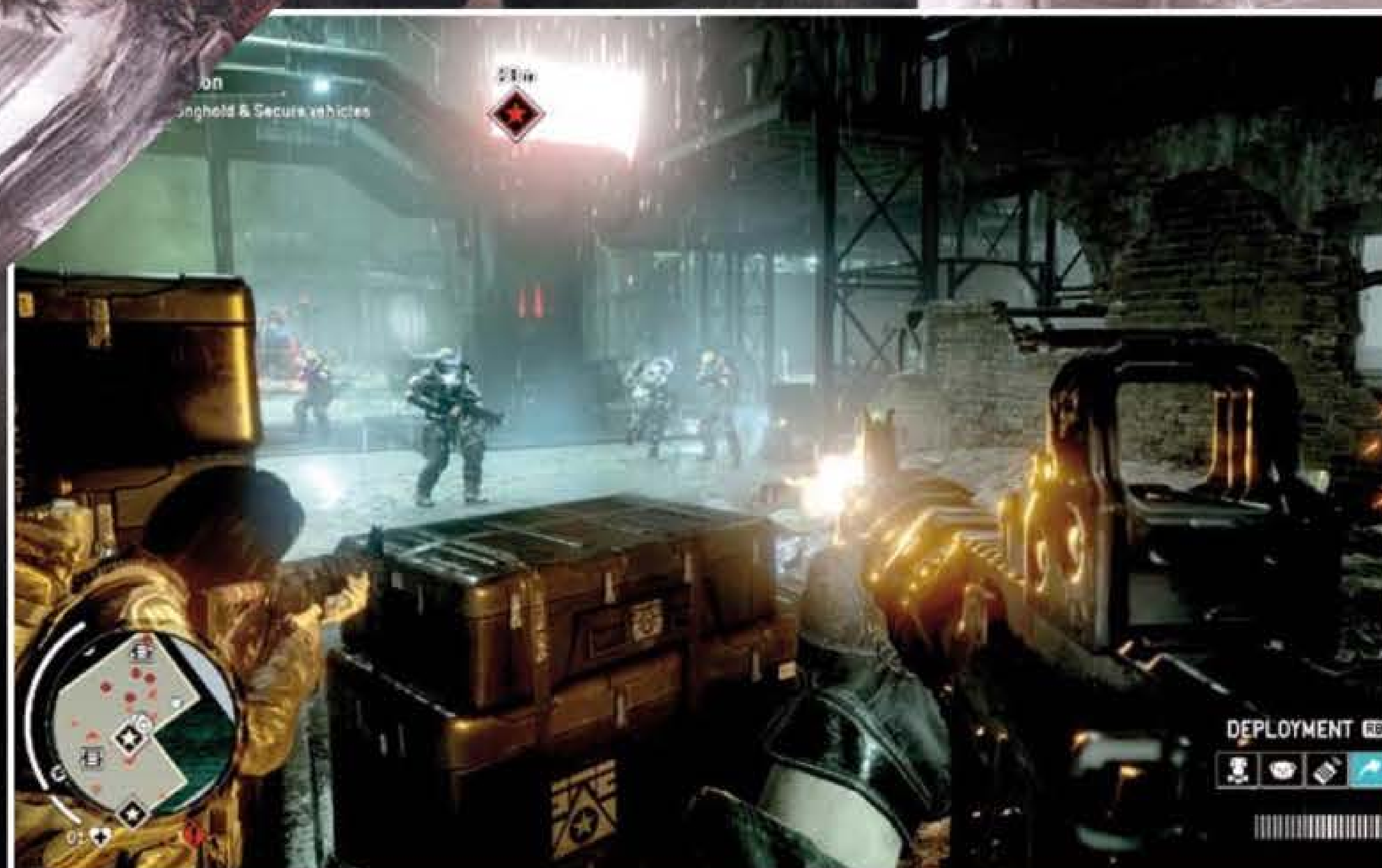
HA PASADO POR LAS MANOS DE TRES EDITORAS, PERO EL ESTUDIO DE DESARROLLO NO HA VARIADO

LAS CLAVES

1 MUNDO ABIERTO. La primera entrega de la saga contaba con una campaña lineal, pero Dambuster Studios ha optado por la idea de sandbox urbano, con ideas que recuerdan sobremanera a *Far Cry*.

2 GUERRILLA. Como miembros de la resistencia estadounidense, habrá que enfrentarse al Ejército Popular Coreano con técnicas poco convencionales: emboscadas, sigilo, huidas en moto...

3 COOPERATIVO. Al margen de la campaña, habrá doce misiones para jugar en compañía de tres amigos. En el futuro, se añadirán misiones adicionales de forma gratuita. Esta vez, no habrá multijugador competitivo.



No estamos seguros de que el CryEngine 3 vaya a lucir tan bien como en *Crysis 3*, pero habrá efectos de lluvia y se podrá jugar tanto de día como de noche.



LAS CLAVES

1 **SIMULACIÓN.** Las físicas serán realistas, en especial las de los neumáticos, pues habrá ampollas, "graining"... Influirá hasta la acumulación progresiva de goma en el asfalto.

2 **COCHES.** Habrá 100 de serie, y Kunos Simulazioni afirma que el control de cada uno es tan diferente que será como tener 100 simuladores en uno.

3 **LÁSER.** Todos los circuitos se han escaneado con láser, gracias a lo cual se ha podido recrear hasta el más mínimo bache o cambio de pendiente que hay en cada trazado.

■ 22 DE ABRIL ■ 505 GAMES ■ VELOCIDAD

Assetto Corsa

■ Por Rafael Aznar @Rafaikkonen



EL REY DE LA CONDUCCIÓN REALISTA

Cuando se califica como simuladores a juegos de consola como *Gran Turismo* o *Forza Motorsport*, los usuarios de PC suelen poner el grito en el cielo, por considerar que sus físicas no son realistas. Sin embargo, ese ninguneo se va a acabar con la llegada a PS4 y Xbox One de *Assetto Corsa*, un título de ordenador que, desde 2014, tiene cautivados a los amantes de lo que se conoce como "simracing".

El juego ha sido desarrollado por Kunos Simulazioni, una compañía italiana de software que ha colaborado estrechamente con fabricantes de la talla de Ferrari para hacerles simuladores de uso privado. No es la única peculiaridad: sus oficinas están dentro del circuito de Vallelunga, lo que permite el trato continuo con pilotos, ingenieros y escuderías profesionales.

Una pequeña maravilla

Desarrollado por un equipo de sólo treinta personas, *Assetto Corsa* es lo más parecido que hay en los videojuegos a conducir un coche de verdad. En lugar de apostar por la cantidad, apuesta por la calidad. Así, veremos detalles que son desconocidos para los fans de la velocidad en consolas, como ampollas en los neumáticos o planos en caso de que nos pasemos de frenada. En ese sentido, no habrá carreras nocturnas ni lluvia, pero sí se podrá correr a distintas horas del día, y la temperatura de las gomas se dejará notar en el manejo.

Entre los modos de juego, nos encontraremos con un modo Trayectoria, eventos especiales, carreras sueltas (con diversas sesiones), pruebas de derrape, pruebas de rebufo y, por supuesto, multijugador online. Técnicamente, puede que no sea tan espectacular como *Project CARS*, pero la recreación de los coches, tanto visual como sonoramente, será excelente. Además, se lanzará a precio reducido: 49,95 euros.

PRIMERA IMPRESIÓN

No es tan amplio en contenido como otros juegos de coches, pero, como simulador, no tiene rival. Si los exigentes usuarios de PC lo tienen en un altar, por algo será...



■ El juego será muy exigente e incluirá detalles para los más expertos, como telemetría y una minuciosa puesta a punto.



■ Habrá unos quince circuitos, todos europeos: Nürburgring, Spa-Francorchamps, Monza, Montmeló, Silverstone, Imola...



■ Se incluirán de serie las ampliaciones que han ido llegando a la versión de PC. En el futuro, habrá más coches y circuitos.

LAS CLAVES

1 **YARNY, el protagonista, es puro amor. Y eso que no habla, pero desprende un encanto magnético. Sus creadores han colgado en su web un tutorial para crear el tuyo.**

2 **DESARROLLO que combinará plataformas con puzles y situaciones en las que habrá que pararse a pensar cómo usar nuestra hebra de lana para seguir avanzando.**

3 **UNA HISTORIA de las que tocan. Aunque sea un puzle, tendrá una poética historia de fondo. Yarny se irá "desmadejando" para unir a una familia...**

■ 9 DE FEBRERO ■ ELECTRONIC ARTS ■ AVENTURA/PUZZLE

Unravel

■ Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM 

UNA HEBRA DE LANA CON MUCHO ENCANTO

Hay juegos que, desde la primera vez que se muestran, por alguna razón conectan inmediata y profundamente con el público. Es el caso de *Unravel*, que se anunció en el último E3 y desde entonces tiene locos a los jugadores.

A primera vista, por estética y desarrollo 2D, recuerda y mucho a *LittleBigPlanet*. Un colorista y detallado mundo, que en esta ocasión remite a entornos del norte de Escandinavia (no faltarán parajes helados, boscosas zonas... y los peligros naturales que en ellos habitan); un protagonista, Yarny, hecho de lana; o la importancia de la física para resolver puzles y situaciones de todo tipo. ¿Pero qué lo hará especial?

Sentido y sensibilidad... y lana

Unravel es uno de esos juegos que desprende sensibilidad, como su propio diseñador, que estuvo emocionado durante la presentación en el E3 y asombrado por la ultra-cálida recepción del juego. Y será sensible porque nos contará una historia de amor sin palabras. Una que, en concreto, se centrará en una familia separada que Yarny tendrá que reunir, embarcándose en una larga aventura, en la que se irá deshaciendo, desmadejando por el camino. Al fin y al cabo, será su lana la que acabe uniendo a las personas de la familia...

A la hora de jugar, la lana de Yarny será la que nos permita interactuar con el entorno, ya sea usándola como gancho para sortear saltos complicados o bien para asir objetos y moverlos o crear sistemas de poleas. Usos simples, pero que nos permitirán superar puzles y desafíos complejos.

Si eres miembro de EA/Origin Access, podrás acceder al juego el 4 de febrero y jugar lo dos primeros niveles (2 horas de juego) y un máximo de 10 horas para encontrar secretos... aunque lo más fácil será quedarse con ganas de más... ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

Yarny es puro amor y el juego destila un mimo y un cuidado que nos hace desearlo aún más. Un descargable que puede dar una de la primeras campanadas del año.



■ La lana de Yarny tendrá múltiples usos, como agarrarnos a una rama para que el viento no nos arrastre.



■ Unir los recuerdos de una familia separada es la misión de Yarny. Una misión que promete tocarnos la fibra sensible...



■ La física y los puzles se interpondrán en el camino de Yarny. Menos mal que con lana e ingenio los sortearemos...

Periféricos, gadgets y accesorios que te hacen la vida más divertida

PORTÁTIL

GT80 2QE Serie Titan

Un "titán" del gaming en portátiles

■ **COMPAÑÍA** MSI ■ **PLATAFORMA** Windows
■ **PRECIO desde 2299 €** ■ **WEB** *es.msi.com*



Portátiles orientados al gaming hay para todos los gustos y colores, tamaños y precios... Algunos se escapan del bolsillo de la inmensa mayoría de la gente, aunque otros logran un buen equilibrio entre precio y prestaciones punteras, como es el caso de esta serie Titan, la GT80 2QE.

Por poco más de 2000 euros puedes tener un equipo con una descomunal pantalla IPS "antibrillo" de 18,4" y resolución Full-HD (1920x1080), que gracias a la tarjeta GTX 980M, con 8 GB de RAM GDDR5, te permitirá disfrutar en esa pantallón de los juegos en calidad ultra. Además, es incorpora NVIDIA SLI, lo que permite aprovechar varias GPUs para exprimir aún más los juegos (ya hay más de 1500 títulos "SLI Ready"). Y aún hay más: el portátil también cuenta con un teclado gaming mecánico retroiluminado, que ofrece opciones como macros y ajustes de iluminación. Sus teclas se sustentan sobre el valoradísimo interruptor Cherry MX, que con cada pulsación deja unas sensaciones y un comportamiento sobresaliente. Y además, tiene toques originales, como poder utilizar el touchpad o zona táctil como teclado numérico, además de manejar el puntero en ausencia de ratón.

Otros de sus componentes clave son el procesador i7-5700HQ (hasta 3,50 Ghz), 16 GB de memoria RAM DDR3 (en dos bancos de 8 GB), un disco SSD o estado sólido para el arranque rápido (con capacidad de 256 GB) y otro mecánico con un 1 TB, además de contar con un sistema de altavoces 4+1 (con efecto 7.1), que deja una calidad de sonido muy superior a la inmensa mayoría de portátiles gaming. El broche lo ponen otros extras como los 5 puertos USB 3.0, el lector/grabador de DVD, la cámara FHD integrada, los dos conectores Mini-Display o la batería de 8 celdas de Ion Litio. Eso sí, para ajustar costes trae de serie el sistema operativo FreeDos... ■

VALORACIÓN **Un gran portátil orientado al juego, con detalles de calidad -como el teclado- y un precio "intermedio". Los hay mejores, claro, pero son mucho, mucho más caros.**

ALTERNATIVAS

Como en los equipos sobremesa, hay infinitas configuraciones y rangos de precio. Aquí tenéis otros modelos más baratos... y caros.



MSI GE62 2QC-405XES 15.6" CON TECNOLOGÍA ANTI-GLARE
■ **PRECIO** Desde 1.299 €



HP PAVILION GAMING 15-AK030ND
■ **PRECIO** Desde 1.700 €



MOUNTAIN THUNDER PRO 17,3" FULL HD MATE
■ **PRECIO** Desde 3.699 €

TABLETA

Smartee Windows Tablet 8.9

Tu ordenador, en cualquier parte

COMPAÑÍA SPC **PLATAFORMA** Windows10 **PRECIO** Desde 99 € **WEB** *www.spc-universe.com*

La lucha entre tabletas y portátiles para desbancar al rival sigue dejando soluciones intermedias, como esta tableta Windows 10 con pantalla de 8,9" que también es un ordenador. ¿Y cómo es eso posible? Pues muy sencillo. Como tablet, por defecto arranca Windows 10 en modo tableta, con un interfaz pensado para ello (con los típicos botones táctiles dedicados, por ejemplo, a cambiar entre las apps abiertas).

Pero si conectamos la tableta por micro HDMI a un monitor, disfrutaremos de una versión de escritorio de Windows 10. Y gracias al cable USB on the Go, podemos conectar todo tipo de periféricos USB, desde un teclado o un ratón a un hub de puertos USB para conectar todo tipo de accesorios.

Un dispositivo más que interesante, pensado sobre todo para tareas ofimáticas, navegar por internet... aunque para labores más exigentes, su giga de RAM y procesador Intel Atom de 4 núcleos a 1,33 Ghz pueden ir justitos. Cuenta además con memoria interna de 32 GB (ampliable a 64 GB más vía microSD), batería de 4000 mAh (entre 4-5 horas de uso continúo), cámara de 2 Mpx.

VALORACIÓN Un dispositivo muy interesante, sobre todo para aquellos que necesitan tener un ordenador en cualquier parte (y que ocupe poco, claro).



En 440 gr tendrás un Windows 10. Eso sí, el ángulo de visión de la pantalla (resolución 1280x600) es mejorable.

AURICULARES

Backbeat Sense

Como escuchar música entre las nubes

COMPAÑÍA Plantronics **PLATAFORMA** Todas **PRECIO** Desde 135 € **WEB** *www.amazon.es*



La diadema cuenta con un sistema de ajuste original, capaz de adecuarse a casi cualquier tipo y tamaño de cabeza.

Aparte de funda de tela, trae cables USB y de audio (para usarlos conectados).

La serie Backbeat de Plantronics se ganó el año pasado, por méritos propios, estar entre la élite del audio inalámbrico con su modelo Pro, un auricular con gran autonomía (24 horas) y un contundente sonido.

Su hermano "pequeño", Sense, lleva poco a la venta y en él se ha concentrado todo lo bueno del modelo Pro en un cuerpo más liviano. Y es que estamos hablando de uno de los mejores auriculares inalámbricos de gama media, condensados en apenas 140 gramos. No solo derrocha una enorme calidad de sonido (casi al nivel del modelo Pro, gracias a la tecnología de tratamiento de audio propia de la marca), con unos nítidos agudos, potentes graves y unas sensaciones naturales, sino que además, sus almohadillas son extremadamente cómodas -se ajustan a nuestro oído-, ligeras y aislan muy bien del exterior, sin tener cancelación activa de ruido.

Otros puntos clave son su autonomía, de 18 horas en reproducción continúa tras una carga de 2,5 horas, Bluetooth de clase 1 (se puede separar 100 metros del dispositivo) o extras como micrófonos duales -y el botón Open Mic, para detener la música y escuchar el sonido ambiente potenciado-, controles integrados en el auricular (play, pasar de canción, volumen....) o detalles tan chulos como detener la música al separarlos de los oídos.

VALORACIÓN Si buscas audio de calidad, inalámbrico, con buenas prestaciones y a precio razonable, estás ante una de las mejores propuestas. Así de simple.



MONITOR

Philips 4K 241P6VPJKEB

Una resolución "gigantesca" para un panel compacto

■ **COMPAÑÍA** Phillips ■ **PLATAFORMA** Todas ■ **PRECIO** Desde **549 €** ■ **WEB** *www.philips.es*

De forma gradual, las resoluciones "ultra HD" o 4K van adaptándose a todo tipo de tamaños, más allá de las grandes pantallas para el salón de la casa. Uno de los paneles más "pequeños" es este monitor de 24", que ha sido diseñado con dos perfiles de usuario muy concreto: el usuario medio que quiere reproducir contenido - fotos y películas- en UHD y, por otro, el profesional que se dedica a la imagen, ya sea para edición de vídeo o el retoque fotográfico. Y es que su tiempo de respuesta, 14 ms, lo aleja de ser una pantalla orientada al juego -requieren tiempos más cortos para no apreciar el retardo-.

Eso no impide que sea un monitor deslumbrante, capaz de poner en pantalla más de un billón de colores en pantalla (casi el 100% de los colores SRGB), con una nitidez asombrosa. No por ello es el último miembro de la familia de productos Ultraclear en llegar, reconocida por su calidad de imagen. Una calidad que se nota en su campo de visión (de 178º) o en la inclusión de funciones como Multiview (ver dos fuentes de vídeo distintas a la vez) o tecnología MHL para ver el contenido del móvil en pantalla. Añade extras como una base que permite rotar la pantalla, 4 puertos USB, cámara de 2 Mpx, micrófono y dos altavoces montados en el marco, junto a conexiones de todo tipo (HDMI, DisplayPort...) y el resultado es "pequeño" gran monitor. ■

VALORACIÓN Un monitor 4K de reducidas dimensiones, aunque eso no le impide dejar una gran calidad de imagen. Eso sí, el tiempo de respuesta es muy alto para el "gaming"...

ALTERNATIVAS

Monitores para jugar, trabajar y ver contenidos hay muchos y con variadas prestaciones. Aquí tenéis algunos...



LG 25UM57-P MONITOR IPS DE 25"

■ **PRECIO** Desde 182 €



SAMSUNG U28E590D DE 28" 4K ULTRA HD

■ **PRECIO** Desde 479 €



PHILIPS BDM4065UC DE 39.56"

■ **PRECIO** Desde 700 €

MÓVIL

Energy Phone NEO Lite

Un gran candidato a "mi primer móvil"

■ **COMPAÑÍA** Energy Sistem ■ **PLATAFORMA** Android ■ **PRECIO** Desde 69 € ■ **WEB** *www.energysistem.com*



Si hasta la fecha no has tenido un smartphone, tienes un hijo al que ha llegado la hora de comprarle un móvil o un abuelo que quiere "guasá" al que regalarle un móvil, tienes ante ti una gran propuesta. Y es que solo 70 euros te separan de un terminal libre Android -Lollipop 5.1- con pantalla IPS de 4" (y resolución 800x480) con doble ranura sim. Cuenta con 1 GB de RAM (suficiente para un uso "normal"), 4 GB de almacenamiento interno (ampliables vía microSD hasta 128 GB), cámara trasera de 5 Mpx (la frontal es VGA) o batería de 1500 mAh. No son unas características espectaculares, pero el equilibrio entre precio, prestaciones y contenido (incluye carcasa y protector de pantalla), lo convierten en una seria alternativa frente a móviles chinos que ni siquiera tienen garantía. ■

VALORACIÓN Los usuarios avanzados lo verán limitado, pero es un buen terminal para los que quieran iniciarse en los smartphones.



VISOR DE RV

NEO VR1

Realidad virtual de calidad en el móvil a buen precio

■ **COMPAÑÍA** Woxter ■ **PLATAFORMA** Android e iPhone
■ **PRECIO** Desde 22,90 € ■ **WEB** *www.woxter.es*

Con Cardboard, Google ha dado el primer paso para que disfrutemos de los vídeos en 360º y la realidad virtual en nuestros smartphones. La experiencia gana mucho con un visor "de verdad", aunque no siempre son de calidad. Este, compatible con smartphones de 4-6", nos ha convencido por sus fabulosas lentes (que son el elemento más importante). El resto, cumple: un cuerpo ligero -de plástico resistente- para alojar el móvil, completo correaje para sujetar el visor a la cabeza, botones deslizantes para ajustar las lentes... El único punto "negro" es el "botón" táctil (no responde bien). ■

VALORACIÓN Un visor barato, pero con lentes de calidad, para saltar a la realidad virtual.

LECTOR BLU-RAY

Sony BDPS5500B



Un blu-ray para reproducirlos a todos

■ **COMPAÑÍA** Sony ■ **PLATAFORMA** Bluray ■ **PRECIO** desde 93 € ■ **WEB** *www.amazon.es*

Si eres de los que quieres disfrutar de todas sus fuentes audiovisuales en un único dispositivo, Sony tiene un reproductor de blu-ray prácticamente perfecto: escala los DVD para que luzcan mejor que nunca en una tele HD, reproduce infinidad de formatos vía USB (incluso con pistas de audio Dolby Tru HD y DTS-HD) y por supuesto, se merienda los blu-ray, versiones 3D incluidos. Y aún hay más. También es compatible con Miracast (podemos enviar contenido del móvil al reproductor para verlo en la tele) y DLNA, para conectarse a una red local -por cable o Wi-Fi- y reproducir vídeos, música y otros archivos de ordenadores, consolas y otros dispositivos. También cuenta con navegador web y aplicaciones como Netflix, para que disfrutes de servicios de vídeo bajo demanda (o VOD). Es más, incluso el mando cuenta con un botón dedicado a Netflix. Solo le falta no tener bloqueo regional) y ser y compatible con 4K para ser perfecto...

VALORACIÓN Hay reproductores más baratos, pero o hacen menos cosas o lo hacen peor. Y si estás suscrito a Netflix y no tienes SmartTV es aún más atractivo...

EL RINCÓN DEL COLECCIONISTA

Porque no puedes vivir sin tener uno de estos objetos, y lo sabes.

FF XIV Blanket Fat Chocobo

O cómo mantenerse calentito en casa con estilo

¿Harto de pasar frío cuando ves una película pero no quieres dar el cante con la típica "batamanta"? Pues la tienda europea de Square Enix tiene la solución. Con esta encantadora manta podrás sentirte arropado por un genuino, y bastante rechoncho, chocobo. Incluye bolsillos en las alas para meter las manos y además podrás plegarla y recogerla dentro de la capucha.

A LA VENTA EN ***store.eu.square-enix.com***

PVP desde 45,99€

John Matrix. Figura de 18 cm.

Celebra el 30 aniversario de Commando a lo grande

Los amigos de NECA siguen alimentando nuestra mitomanía con esta figura, que recrea con todo lujo de detalles a Arnie en uno de sus papeles más memorables: John Matrix, el héroe de Commando. Cuenta con 25 puntos de articulación y un completo arsenal con lanzacohetes, granadas, una Desert Eagle, una M60E3 y un fusil Valmet. Que tiemblen en Val Verde...

A LA VENTA EN ***www.vistoenpantalla.com***

PVP desde 29,73€

Final Fantasy Explorers Collectors Ed.

Un tesoro para fans de FF con un montón de extras

No la busques en tiendas, porque esta edición coleccionista, y muy limitada, del nuevo *FF* para 3DS es exclusiva de la tienda online de Square Enix. Además de la caja ilustrada por Amano, incluye un CD con 20 temas, una funda para la 3DS, un libro de arte y cuatro armas extras. Se agotará.

A LA VENTA EN ***store.eu.square-enix.com***

PVP desde 69,99€

PVP desde 74,99€

PVP desde 22,95€

PVP desde 240,99€

Star Wars Ep. IV Nendoroids

La Fuerza, y el precio, son intensos en esta pareja

A estas alturas, seguro que todos conocéis las figuritas Nendoroid. Good Smile se ha hecho con la licencia Star Wars, y acaban de sacar al mismísimo Darth Vader y uno de sus Stormtrooper en versión cabezona. El primero cuesta 74,99 € (incluye la Estrella de la Muerte), mientras que el segundo es algo más barato: 55,99€. Caros, pero monísimos.

A LA VENTA EN *www.omegacenter.es*

Gengar

Porque no todo van a ser peluches de Pikachu...

Este Pokémon de categoría Sombra siempre ha destilado mal rollo, aunque en forma de peluche resulta bastante encantador. En su ficha oficial dice que tiene una altura de 1,5 metros y 40,5 kilos de peso, pero esta achuchable versión se queda en unos manejables 30 centímetros. Con licencia oficial, y confeccionado en 100% poliester, hará las delicias de cualquier aficionado a *Pokémon*, sobre todo para aquellos con un lado canalla.

A LA VENTA EN *www.kaotovideogames.com*

Abrigo de Arno

Para fans de *Assassin's Creed* con alma de dandy

Entre la línea de artículos de *AC Unity* que podréis encontrar en la tienda de merchandising oficial de PlayStation nos quedamos con este estilizado abrigo, inspirado en Arno Dorian. La capucha, el cuello y los puños pueden desmontarse. Está confeccionado en sólida tela de muletón de alta calidad y podéis elegir entre cinco tallas distintas (desde XS hasta XL). No es barato, pero seguro que das la campanada en cualquier garito.

A LA VENTA EN *gear.playstation.com*

EL BLOG DEL CÓMIC AMERICANO



Por Jesús Delgado
@JD_Scriptor



DEADPOOL
El improbable superhéroe

Cuando en 1991 apareció por primera vez en el número 98 de Los Nuevos Mutantes, nadie daba un duro por él. Wade Wilson, más conocido como Masacre (Deadpool), era un villano de segunda fila, creado por Rob Liefeld y Fabian Nicieza, cuyo único fin era el de ser objeto de palizas por parte de los personajes de X-Force, el spin-off paramilitar y noventero de X-Men. ¿Cómo podíamos saber entonces que a día de hoy, veinticinco años después, Deadpool iba a ser uno de los personajes más populares de Marvel? Pero así es. El Mercenario Bocazas se alza como el claro vencedor de los años noventa y dos mil, habiéndose consagrado como uno de los iconos modernos del cómic.

Y no lo decimos a la ligera. Actualmente Masacre no solo cuenta con varias cabeceras de cómic que protagoniza regularmente, sino que además, tras Secret Wars, formará parte de Los Vengadores, el grupo de superhéroes más importante de Marvel Comics. ¡Más aún! Su popularidad le ha llevado a aparecer en series de dibujos animados, todo tipo de merchandise e incluso a hacer cameos en distintos videojuegos, contando incluso con su propio beat 'em up. Claro, que la guinda del pastel será su primera película en solitario, la cual nos llegará a mediados de febrero, protagonizada por Ryan Reynolds.

¿El secreto de su éxito? Sus creadores señalaron hace tiempo que se debía a que reunía la verborrea y socarronería de Spider-man y el talento marcial de Ojos de Serpiente (G.I. Joe). Si nos preguntáis a nosotros, os diremos que quizá sea porque Deadpool representa nuestros placeres culpables. Es el anti-héroe que materializa todas aquellas animaladas que en secreto nos hacen reír y que nunca nos atrevemos a llevar a cabo. Ya sea por vergüenza o por salvaguardar nuestra integridad física. ¡Por eso mismo, gracias por estos 25 años de risas, Wade! ■

MÚSICA

BSO FALLOUT 4

El israelí Inon Zur, responsable de las BSO de *Fallout 3* y *Fallout: New Vegas*, vuelve a poner música al universo postapocalíptico de Bethesda. Este volumen reúne 65 cortes en los que Zur vuelve a dejar patente su talento para combinar instrumentos como el piano con otros más sorprendentes, como el acordeón. Una banda sonora tan peculiar como cautivadora.

PRECIO 15,99 € **A LA VENTA EN** *itunes.apple.com*



BSO XENOBLADE X

Ahora que podemos echar el guante al juego de Monolith Software, es un buen momento para disfrutar de su banda sonora, compuesta por Hiroyuki Sawano y comercializada originalmente en Japón en mayo del pasado año. Su precio es elevado (es lo que tiene importarlo), pero sin duda es un gran complemento para la edición limitada. Cuatro CDs con 55 pistas en total.

PRECIO 76,42 € **A LA VENTA EN** *www.amazon.es*



Naruto Shippuden Ult. Ninja Storm 4

Una Edición Coleccionista plagada de exclusivas

¿Oyes esos cantos de sirena? Proceden de esta Edición Coleccionista, que volverá loco a cualquier fan de Naruto. Además del juego, incluye una figura exclusiva, una lámina metálica con una ilustración de Sasuke, el libro de ilustraciones STORM Memories, y un exclusivo FuturePack de Sasuke-Naruto.

■ **EDITADO POR** *Bandai Namco Entertainment*



PVP desde 206€

Tetera R2-D2

Para tomar un poleo como si estuvieras en Tatooine

Las pasadas navidades hemos visto todo tipo de merchandising galáctico, pero uno de los más encantadores y curiosos ha sido esta tetera inspirada en nuestro amigo R2-D2. Con licencia oficial y fabricada en cerámica de alta calidad, es resistente al lavavajillas y dejará pasmados a tus invitados durante las meriendas invernales. También es un regalo ideal para ese amigo hipster adicto a la manzanilla.

■ **A LA VENTA EN** *www.amazon.es*



PVP desde 35€



PVP desde 379,99€

Camiseta Battletoads

Siempre llevaremos a Rare sobre nuestros corazones.

Mientras esperamos a que Microsoft deje de marear la perdiz y resucite de una vez por todas a los batracios ciclados de nuestra infancia, qué mejor que lucir con orgullo el logo de *Battletoads* en el pecho. Esta camiseta está disponible para chico (en seis tallas) y chica (cuatro tallas) con idéntico diseño en ambas.

■ **A LA VENTA EN** *www.insertcoinclothing.com*



PVP desde 28,60€



PVP desde 49,95€

LIBROS

REGRESO AL FUTURO
La historia visual definitiva

Ningún amante de la trilogía Regreso al Futuro debería dejar escapar este tomo de 224 páginas, en el que se desgrana todo el proceso de creación de las tres películas, con entrevistas a sus creadores, los actores y toneladas de material (dentro os espera más de una sorpresa). Uno de esos libros que volverás a ojear una y otra vez durante las próximas décadas.

■ **PRECIO** 49,95 € ■ **PUBLICADO POR** *Norma Editorial*



KILLZONE Visual Design

En la tienda de merchandising oficial de PlayStation no solo encontraréis camisetas o complementos, sino también este espectacular libro, de edición limitada (1.000 copias numeradas a mano), que celebra los 15 años de historia de la saga *Killzone*. El tomo, de 208 páginas, viene protegido por una caja de lujo e incluye además una lámina (también numerada a mano). Eso sí, los textos están en inglés.

■ **PVP** 127,49 € ■ **A LA VENTA EN** *gear.playstation.com*



Figura de Rey

Hot Toys vuelve a poner en peligro nuestros ahorros

La polémica sobre la ausencia de juguetes y figuras de Rey no ha afectado a Hot Toys, quienes apostaron desde el principio por reproducir (con el detalle y el lujo acostumbrado) al personaje estrella del Episodio VII. 28 centímetros de altura, otros tantos puntos de articulación y toda clase de accesorios imaginables hacen de esta figura un sueño para fans de Star Wars. También la venden con BB-8 incorporado.

A LA VENTA EN *www.sideshowtoy.com*

Cuartel de los Cazafantasmas

Lo malo de desear algo es que a veces lo consigues...

Cuando salió el Ecto-1, más de un fan de Cazafantasmas pidió a gritos que Lego lanzara el cuartel de bomberos. Los daneses respondieron al desafío lanzando este coloso de 4.634 piezas, que incluye 12 figuras (Moquete y fantasma de la bibliotecaría incluidos) y por supuesto el poste de bomberos en su interior. Espectacular.

A LA VENTA EN *shop.lego.com*

El Interceptor de Mad Max

Para fans de las maquetas postapocalípticas

Directamente desde Japón nos llega esta maqueta de Aoshima Models que reproduce con todo detalle el Ford Falcon Coupe XB GT Interceptor que pilotaba Mel Gibson en la segunda entrega de Mad Max. Ojo, porque además de montarla tendrás que pintarla, así que no te asustes al abrir la caja. Tu esfuerzo merecerá la pena.

A LA VENTA EN *kaotovideogames.com*

EL BLOG DEL MANGA Y ANIME



Por Thais Valdivia
@ThaisValdivia



El género deportivo reivindica su lugar

Durante los últimos meses hemos sido testigos de cómo editoriales y distribuidoras han comenzado a olvidar esa frase tan desgastada de "el spokon (manganimes de índole deportivo) no vende" para darle otra oportunidad a un género demandado por una parte importante del público. Un género en el que prima el trabajo en equipo y la autosuperación por encima de todo.

El pistoletazo de salida (y nunca mejor dicho) lo dio Ivréa el pasado verano al confirmar la licencia de Kuroko no Basket, manga de Tadatoshi Fujimaki en el que las jugadas imposibles y los partidos trepidantes son la tónica de cada episodio. Después, Selecta Visión indicó que rescatará la adaptación animada de Slam Dunk para lanzarla en formato doméstico. Y aquí no acabó todo: también se ha hecho con los derechos de Haikyū!!, historia de voleibol de la que ya podemos ver la primera temporada en nuestro idioma gracias a los nuevas plataformas televisivas (en unos meses se pondrá a la venta en DVD y Blu-Ray).

Si nos hubieran dicho hace un año que nos iban a llegar obras deportivas en castellano, muchos no nos lo hubiésemos creído, pues en eventos y redes sociales las compañías no han dejado de repetir que dichas series no venderían. A pesar de la negativa inicial, la mayoría de los lectores de manga no nos hemos rendido y hemos seguido apostando para que nuestras obras preferidas se editen en nuestro idioma. Al final, casi todas las empresas han logrado dejar a un lado su temor y se han lanzado a la cancha con un equipo bien entrenado. Veremos en los próximos meses si el riesgo que han tomado nos beneficia a todos para disfrutar en el futuro de otros spokon que piden a gritos jugar en España. ■

LAS HISTORIAS DE CORTE DEPORTIVO VUELVEN POR LA PUERTA GRANDE

SINCLAIR ZX SPECTRUM
A visual compendium

Un libro así solo puede catalogarse como un tesoro. 304 páginas dedicadas a glosar la grandeza de un ordenador mítico a través de entrevistas con programadores legendarios de la época. Para que os hagáis una idea de la calidad de impresión del libro, sus autores han utilizado tintas fluorescentes para respetar al máximo la paleta de colores de los más de 100 clásicos analizados. Todo un lujo.

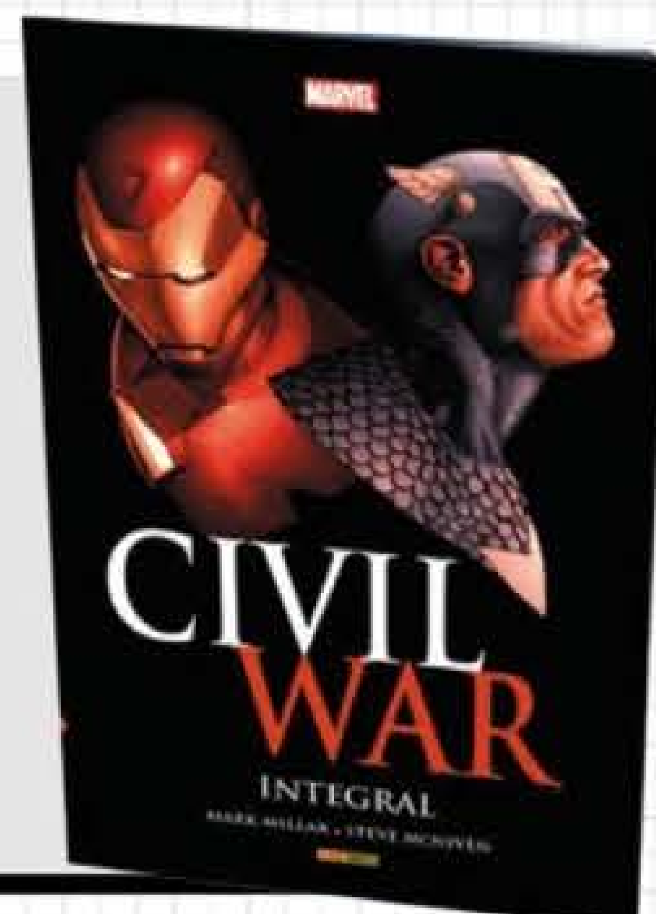
PRECIO 36,61 € **PUBLICADO POR** *Bitmap Books*



CIVIL WAR

Aunque los tráilers de Capitán América: Civil War nos hacen sospechar que los Hermanos Russo se han tomado no pocas libertades respecto al cómic original, nunca es tarde para descubrir (si no lo has hecho aún) una de las obras más sonadas que han salido de la factoría Marvel en las últimas décadas. Un mandato gubernamental enfrentará a los principales héroes de la Casa de las Ideas en dos bandos enfrentados a muerte. ¿Quién ganará?

PRECIO 25 € **PUBLICADO POR** *Panini Comics*





El Renacido

■ **ESTRENO** 5 Febrero ■ **GÉNERO** Drama/Aventura ■ **DIRECTOR** Alejandro G. Iñárritu
■ **PROTAGONISTAS** Leonardo DiCaprio, Tom Hardy, Domhall Gleeson y Will Poulter

Alejandro González Iñárritu ha vuelto a erigir un imperio cinematográfico de los que empuja el límite de la imaginación, aunque no exento de polémica: por la crudeza de un rodaje largo y extenuante, por lo abultado de los costes y, sobre todo, por la voluntad de construir la película que siempre tuvo en mente anteponiendo su visión a todo lo demás (incluso a veces a la lógica).

Las lecciones aprendidas para darle continuidad a Birdman están presentes en la concepción de una cinta en la que el espectador es un mero testigo de la arrolladora fuerza de la naturaleza (contemplamos un alud, el ataque de un oso, una climatología extrema...) convirtiéndose en algo más que un marco para la historia de nuestro protagonista: Hugh Glass (Leonardo DiCaprio).

Narrada con guante de seda y con abundantes planos secuencia de gran duración y una fabulosa complejidad técnica, Iñárritu nos sumerge en una experiencia de supervivencia al límite tan inmersiva como impactante y poética, riquísima a nivel plástico y apelando de forma constante a lo sensorial.

La nominaciones a los premios Oscar han reconocido todo ese trabajo en el que cuesta encontrar fisuras: magnífica puesta en escena, fotografía impecable, sonido apabullante e interpretaciones memorables (con DiCaprio entregado en cuerpo y alma, pero además acompañado por los excelentes Tom Hardy o Domhall Gleeson).

Su argumento, tan sencillo como complejo: un hombre buscando un motivo para vivir. ■

LO MEJOR

La increíble fuerza de las imágenes, la complejidad de un rodaje en la que la entrega del equipo (artístico y técnico) ha sido absoluta y sobre todo el virtuosismo de Lubezki atrapando la luz natural.

95

LO PEOR

Si hay algo que se le pueda reprochar a la película es quizás que pierde algo de fuerza cuando el montaje es más vivo, pero estamos ante una verdadera obra maestra del cine. Así de simple.

DICAPRIO ESTÁ A UN PASO DE CONSEGUIR EL OSCAR CON SU QUINTA NOMINACIÓN. ¡AL FIN!

Por Raquel Hernández Luján @RaqHdez



La Quinta Ola

ESTRENO 22 enero **GÉNERO** Ciencia-ficción/Aventura **DIRECTOR** J Blakeson
PROTAGONISTAS Chloë Grace Moretz, Nick Robinson, Alex Roe y Liev Schreiber

Como película catastrofista, La Quinta Ola arranca de maravilla, con un buen planteamiento acerca de cómo podría ser una invasión extraterrestre cambiando por completo la vida de una clásica adolescente norteamericana de clase acomodada (el argumento no reinventa la rueda). Es en el desarrollo de la trama donde encuentra mayores problemas para abordar la evolución de su joven heroína, que pasa de ser una chica corriente a realizar proezas inimaginables o a desenvolverse con armas como si lo llevara haciendo toda la vida.

Aunque el mayor escollo está en las inconsistencias de la historia (ese elaborado plan de acabar con la humanidad a través de oleadas se complica demasiado al final) y el absurdo y forzado romance de manual, que hace que incluso en el momento más inoportuno al espectador le entren más ganas de reír que otra cosa.

Como no podía ser de otra manera, la puerta queda abierta a una secuela siguiendo los pasos del bestseller en forma de trilogía que narra el periplo de Cassie Sullivan, a la que da vida una poco inspirada Chloë Grace Moretz.

LO MEJOR

Los efectos especiales están a la altura, así como un puñado de ideas que el guión desaprovecha sistemáticamente, dándoles una perspectiva demasiado infantil.

50

LO PEOR

Roza lo risible en lo que al desarrollo de la protagonista se refiere, por no hablar de lo pasteloso que resulta su romance en pleno apocalipsis y lo que le resta al drama de supervivencia.









Creed
La Leyenda de Rocky

ESTRENO 29 Enero **GÉNERO** Drama deportivo **DIRECTOR** Ryan Coogler
PROTAGONISTAS Michael B. Jordan, Sylvester Stallone, Tessa Thompson y Phylicia Rashad

Grata sorpresa la que nos depara Ryan Coogler con esta suerte de spin-off centrado en la figura del hijo de Apollo Creed, Adonis Johnson, que desea fervientemente seguir los pasos de su padre. Para ello contactará con el legendario Rocky Balboa, cuya batalla ya no se está librando en el ring y que se convertirá en su entrenador y mentor. Stallone es el gran atractivo de la película, explotando su vis dramática desde la máxima contención, además del notorio respeto por la saga.

En su conjunto, la película supone un pequeño triunfo teniendo en cuenta que no partía con grandes expectativas y que su director apenas tiene otro título en su curriculum, la cinta Fruitvale Station, de 2013, con la que consiguió gran visibilidad.

Probablemente lo que peor funcione es el aire de renovación (banda sonora, nuevo villano y protagonista), pero al menos tenemos como gancho la revelación del resultado del tercer duelo de Rocky y Apollo.

LO MEJOR

Es un homenaje a sus predecesoras pero no por ello pierde sus propias señas de identidad. El trabajo de Stallone brilla con intensidad y el último tramo de la película es especialmente fuerte.

75

LO PEOR

Se echa de menos una banda sonora potente que acompañe los momentos más épicos de la película y la trama amorosa del nuevo protagonista se antoja demasiado superflua y endeble.

Expediente X

■ **ESTRENO** 26 de enero ■ **CANAL** Fox ■ **WEB** *www.foxtv.es*

Muchos son los misterios que quedaron en el aire tras el paso de Expediente X por la pequeña pantalla entre los años 1993 y 2002. Tantos que luego llegaron dos películas, que con mayor o peor fortuna trataron de hacer renacer el fenómeno televisivo que arrasaba en audiencias. No todos los días se revoluciona de tal forma la ficción centrada en los fenómenos paranormales... entre otras cosas porque no abunda demasiado.

Queda claro que la sed de conocimiento no se ha saciado con el paso de los años y el interés por nuestros protagonistas tampoco, así que si eres un fan de la serie debes estar frotándote las manos ante el inminente estreno del "revival" de Expediente X con unos magníficos intérpretes que parecen haber hecho un pacto con el diablo: Gillian Anderson y David Duchovny serán de nuevo Scully y Mulder para sacarle la verdad a los dichosos Expedientes X.

Vaya por delante que la crítica estadounidense en su conjunto ha sido muy dura con el arranque de la serie, pero será cosa de dejarla rodar un poco más, porque la idea es que, si cuenta con el beneplácito de la audiencia, pueda incluso realizarse una nueva remesa de episodios. Es de suponer que eso significa que desvelaremos misterios, pero seguiremos teniendo otros sin resolver.

De momento queda claro que los nuevos episodios estarán constituidos por casos individuales y que no se seguirá la línea argumental de Mulder y la abducción de su hermana, ¿o será que es el as que se guardan en la manga para desarrollar nuevos guiones? ■

¿SIGUES QUERIENDO CREER? HAY FE EN EL REGRESO DE EXPEDIENTE X, QUE PODRÍA LANZAR UNA 11ª TEMPORADA




■ David Duchovny y Gillian Anderson estarán acompañados por William B. Davis (El Fumador) y Mitch Pileggi (Walter Skinner). Entre las nuevas caras destacan Robbie Amell y Lauren Ambrose.

PLATAFORMAS DIGITALES



THE LAST PANTHERS

■ CANAL+ SERIES XTRA ■ 4 DE FEBRERO

La serie toma como referencia a los "panteras rosas", una banda de atracadores responsable de grandes robos de joyas. Consta de 6 episodios y está basada en una idea original del periodista francés Jérôme Pierrat. El fallecido David Bowie compuso la música original de la cabecera.



THE MAGICIANS

■ SyFy ■ 3 DE FEBRERO

La serie está basada en los libros homónimos de Lev Grossman, éxito de ventas en más de 20 países. La trama sigue a un grupo de jóvenes a su paso por una secreta facultad de magia en Nueva York donde descubren secretos que podrían poner en riesgo a la humanidad.



■ **ESTRENO** 14 de enero ■ **CANAL** TNT ■ **WEB** *www.canaltnt.es*

Las crónicas de Shannara

Las crónicas de Shannara es una aventura épica que transporta al espectador a un futuro postapocalíptico en el que la magia ha sustituido a la tecnología. Se trata de una cuidada producción que rebosa acción, fantasía y espectacularidad: desde los escenarios en los que se ha rodado la serie, muchos de ellos localizados en Nueva Zelanda, hasta los increíbles efectos especiales que recrean un vasto universo fantástico y las criaturas que lo habitan.. ■



■ **ESTRENO** 21 de enero ■ **CANAL** The CW ■ **WEB** *www.cwtv.com*

Legends of Tomorrow

Spin-off de Arrow y The Flash, con las cuales comparte universo, Legends of Tomorrow nos presentará una situación al límite porque "cuando los héroes no son suficiente, el mundo necesita a leyendas". Después de haber visto el futuro, Rip Hunter tendrá la tarea de unir a un grupo dispar de héroes y villanos para evitar que se haga realidad el futuro que ha visto y acabar con una amenaza imparable. Los personajes de DC Cómics continúan su expansión televisiva.

EL BLOG de cine y series

■ Por Raquel Hernández Luján
@RaqHdez





¿Estamos perdiendo el sentido del humor?

Parece que llegan pocas comedias a las carteleras y, salvando prodigiosas excepciones, da la sensación de que se nos está olvidando ir al cine a disfrutar y a reír. Puede que en ello tenga que ver la forma en la que "consumimos" cine, si se me permite reducir el acto de visionar una película a lo que estrictamente tiene de transacción comercial. Y es que cada vez queda más relegado el hecho social de ver cine en compañía y como mero entretenimiento. O bien esas parcelas las han colonizado otros géneros en los que la vistosidad de los efectos especiales o la traslación de la cultura comiquera se ha abierto paso.

Quizás es porque estamos un poco huérfanos de grandes figuras de la comedia que en otros momentos nos hacían reír, sí, aunque también reflexionar y preguntarnos el por qué de las cosas, incluso echando mano del humor más blanco y absurdo que puede parecer más inocentón.

Lo que me resulta más curioso es el hecho de que muchas de las comedias que están por llegar son o bien segundas partes o bien "refritos" de películas muy vistas: padres en apuros, hermanas gamberras y cómo no, sagas de animación que se perpetúan en el tiempo sin saber alumbrar gran cosa nueva. Es de suponer que las productoras consideran que nos siguen haciendo gracia las mismas cosas, o acaso se reservan el éxito asegurado colándonos nuevos gags bajo el paraguas de títulos ya conocidos, vaya que si no, nos entre el pánico y no encajemos la jugada... En el caso de Zoolander 2 ha habido quien no encajado ni el tráiler... ¡Que le pregunten a Cumberbatch!

Pero vamos a esas excepciones a las que más ganas tenemos de hincarles el diente: esa nueva propuesta de los Coen llamada ¡Ave, César! o la animada Zootrópolis. Nos dejamos querer por estas propuestas porque estamos deseando que nos saquen la sonrisa con ingenio. ■



VIKINGOS T4

■ **TNT** ■ **24 DE FEBRERO**

Bjorn, el hijo de Ragnar y Lagertha, se dispone a demostrar su valía saliendo de la sombra de sus padres mientras que Rollo vuelve a tener motivos para traicionar a su hermano. La sucesión de Ragnar en el trono será uno de los puntos calientes de la nueva temporada.



BETTER CALL SAUL

■ **CANAL + SERIES** ■ **16 DE FEBRERO**

La historia de Jim McGill va a dar vuelcos sorprendentes. El abogado deberá visitar lugares que nunca podríamos imaginar forjando su nueva identidad. En cuanto a Mike Ehrmantraut, se verá envuelto en un mundo que pensaba haber dejado atrás para siempre.

MIS TERRORES FAVORITOS

Los juegos que no olvidamos... pero no por buenos



Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM



- **PLATAFORMA** PlayStation 2
- **GÉNERO** Aventura
- **COMPAÑÍA** 3D0
- **AÑO** 2001

Portal Runner

CORRE, SÍ ¡PERO LEJOS DE LA CONSOLA!

Hubo un tiempo en el que se lanzaba al mercado cualquier cosa. Sin pulir, con ideas de fondo estrafalarias, con apartados técnicos paupérrimos... Este *Portal Runner* reunía justo todas esas "cualidades" y muchas más. Recuerdo como si fuera ayer la primera beta que llegó a las oficinas y las risas de hiena que se sucedieron nada más arrancar aquel despropósito. La simple imagen de una tipa subida a un león, con bikini en plan troglodita, que se movía a trompicones con unas animaciones terribles, y todo regado con unas mecánicas de juego de acción y plataformas totalmente desfasadas no parecían la mejor de las propuestas para un juego de PS2 -que apenas llevaba un año en el mercado- y menos aún para ser un "spin-off" con la intención de revitalizar la serie *Army Men*. Pensad además que el juego se lanzó el mismo mes que *GTAIII*. La diferencia técnica entre uno y otro era simplemente insalvable.

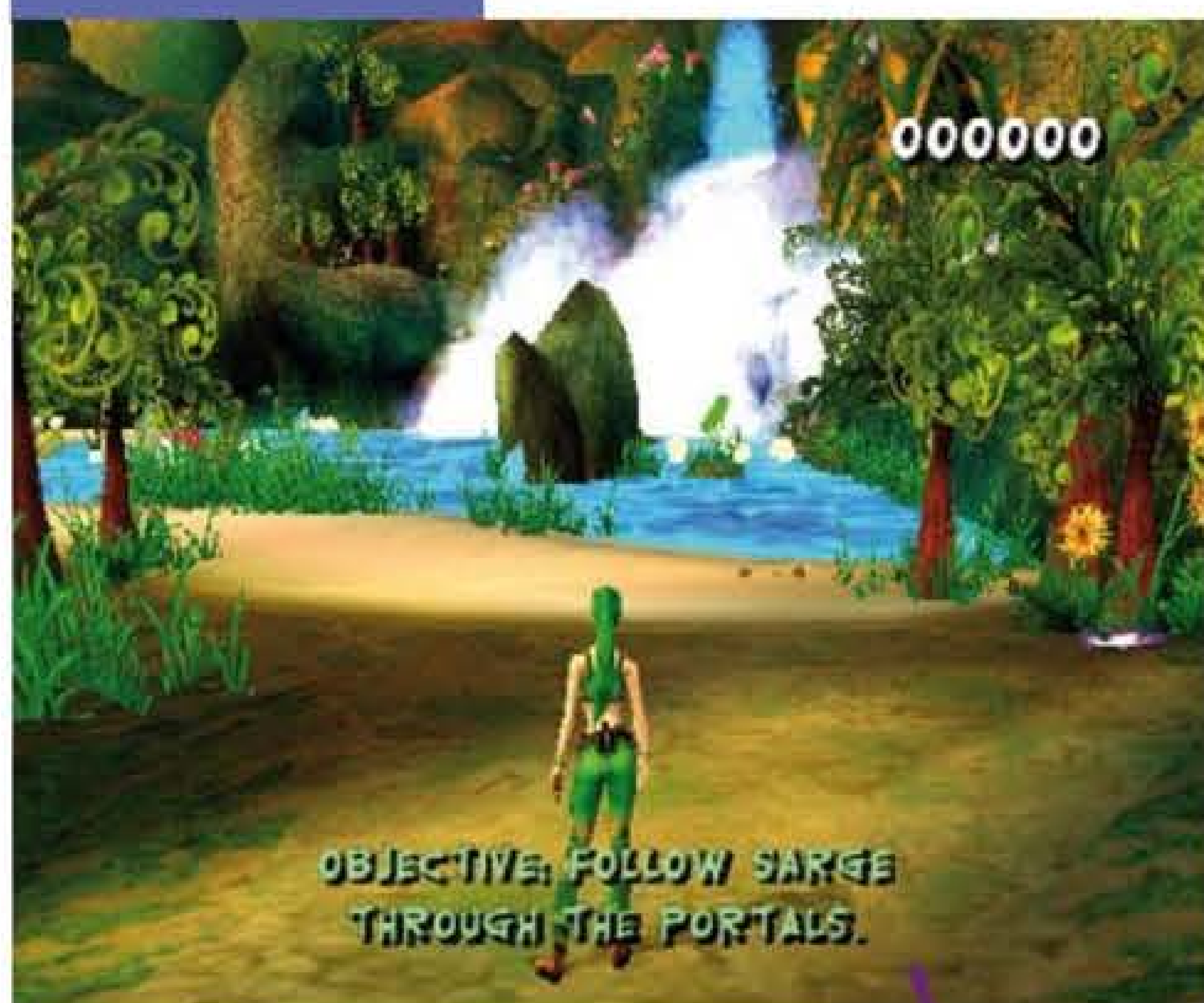
La cosa mejoró algo con la versión final del juego... pero tampoco en exceso. El control seguía siendo un verdadero infierno, sobre todo en los momentos plataformeros que exigían precisión; el control de la cámara un verdadero suplicio (con el stick derecho, pero también con el izquierdo); las animaciones o la precisión para saltar o agarrarnos a un saliente, terribles. Y no solo eso: seguía siendo una enorme ida de olla que, con la excusa de los viajes entre portales, tan pronto nos llevaba a un mundo de juguete con galletas de gengibre por enemigos como a la prehistoria con velociraptores. Pero al menos logró eso, instalarse en mi recuerdo como una de las primeras y más risibles abominaciones que vi en PS2.



¿POR QUÉ LO RECORDAMOS?

Por sus gráficos dignos de la generación previa, por sus mecánicas anticuadas y sin pulir... por ser malo, en resumidas cuentas. Pero por encima de todo, por la inolvidable estampa de la protagonista a lomos de un león (y este peleando a zarpazo limpio). Terrible.







Portal Runner no se conforma solo con ofrecer mecánicas desfasadas, además es pobre gráficamente y, además, corto. Una joya, vamos.

STAFF

DIRECTOR Javier Abad
DIRECTOR DE ARTE Abel Vaquero
REDACTOR JEFE Alberto Lloret
REDACTOR JEFE WEB David Martínez
JEFE DE SECCIÓN Daniel Quesada
DISEÑO ORIGINAL Y JEFA DE MAQUETACIÓN Laura García Huertos
MAQUETACIÓN Sara Fargas, Noelia Hernando

HAN COLABORADO EN ESTE NÚMERO Borja Abadíe, Rafael Aznar, Gustavo Acero, Roberto R. Anderson, Jorge Sanz, Alejandro Alcolea, J. C. Ramírez, Javier Gamboa, Thais Valdivia, Raquel Hernández, Álvaro Alonso, Francisco Javier Cabal, Jesús Delgado, Bruno Sol, Clara Castaño, André Montoya, Laura Gómez, Lidia Muñoz.

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

axel springer

Edita: **AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.**

DIRECTOR GENERAL Manuel del Campo
DIRECTOR DEL ÁREA DE VIDEOJUEGOS Javier Abad
DIRECTORA FINANCIERA Y DESARROLLO DE NEGOCIO Úrsula Soto
DIRECTORA DE OPERACIONES Virginia Cabezón
DIRECTOR DE DESARROLLO DIGITAL Miguel Castillo
MARKETING Marina Roch
DIRECTOR DE SISTEMAS José Ángel González
DIRECTOR COMERCIAL Javier Matallana
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES Jessica Jaime
EQUIPO COMERCIAL Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Zdenka Prieto, Estel Peris

C/ Santiago de Compostela, Nº 94. 28035-Madrid. Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN: C/ Santiago de Compostela, Nº 94. 28035-Madrid. Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48

SUSCRIPCIONES: Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: S.G.E.L. Tlf. 91 657 69 00

Portugal: Johnsons Portugal Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37

Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00

Imprime: Rotocobrhi Tlf. 91 8066151

Depósito Legal: M-32631-1991

EXPORTADOR PARA AMÉRICA HISPAMEDIA, S. L. Tlf.: 902 73 42 43

Printed in Spain

Año I Número 1- 325 Pesetas

HOBBY PRESS

HOBBY CONSOLAS

SONIC



EL NUEVO HÉROE DE SEGA

SEGA NINTENDO MEGADRIVE GAME BOY LYNX GAME GEAR



EXCLUSIVA

LOS SIMPSON EN TU CONSOLA

¡MOSQUIS, CÓMO MOLA...!

SUPER MAPA DESPLEGABLE



BATMAN

Poster Gigante de SONIC

Trucos para tus juegos favoritos

Las novedades más atómicas:

- SPIDERMAN
- SHADOW WARRIORS
- BLOCK OUT
- G-LOC

Mega Concurso

REGALAMOS 1.000 GAME BOY



MATT GROENING ©


HOBBY CONSOLAS
FARCRY®
PRIMAL
UBISOFT

CONTENIDO EXCLUSIVO
CIVIL WAR DLC PACK
ANT MAN DLC PACK*
*Contenido disponible en marzo 2016



MARVEL
VENGADORES

7
www.pegi.info

REÚNE TODO EL PODER QUE PUEDAS



DISPONIBLE EL 29 DE ENERO



PS4 ™

También disponible en PS VITA y PS3

Coleccionable Especial
La historia de Hobby Consolas

25 AÑOS 1991-2016

Número 1 - **1991-1993**

HOBBY CONSOLAS

SEGA NINTENDO MEGADRIVE GAME BOY LYNX GAME GEAR

CURIOSIDADES



ANÉCDOTAS Y MOMENTAZOS DE LA REVISTA

EXCLUSIVA

LAS JOYAS DE LA ÉPOCA



TAL COMO ÉRAMOS



UN VIAJE A LOS LOCOS AÑOS 90

Los 10 juegos más atómicos

- SUPER MARIO WORLD
- STREET FIGHTER II
- SONIC 2
- ZELDA A LINK TO THE PAST
- FATAL FURY 2
- WORLD OF ILLUSION...

ASÍ JUGÁBAMOS



NES, Game Boy, Master System, Neo Geo, Turbo Grafx...

.un auténtico equipazo

Estos intrépidos "consolegas" fueron los redactores de Hobby Consolas en los años del 91 al 93. ¿Os acordabais de todos?



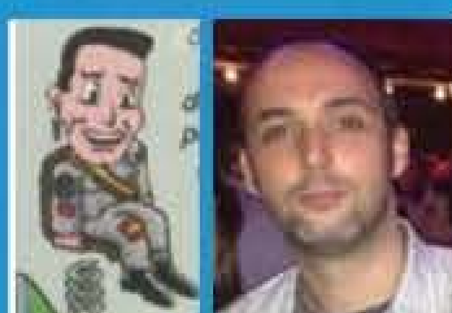
AMALIO GÓMEZ, alias Nikito Nipongo, dio el salto desde Micro Hobby para ponerse al frente de Hobby Consolas desde el nº 1.



JUAN CARLOS GARCÍA. Giancarlo Vialli ayudó a arrancar el motor de Hobby antes de poner rumbo a Nintendo Acción.



JOSÉ LUIS SANZ. Más conocido como JL Skywalker, nos deleitaba con sus textos y divertidas ilustraciones.



MARCOS GARCÍA. The Elf fue el cuarto miembro fundador de la revista y encargado de la mítica sección Game Masters.



EL CONSOLERO ENMASCARADO era un ser ficticio ideado para firmar colaboraciones puntuales. ¡No faltaba imaginación!



JAVIER RODRÍGUEZ. The Wizard, se encargaba de diseñar los mapas para superar juegos tan de moda en aquella época.



SONIA HERRANZ. La Teniente Ripley fue una de nuestras redactoras más implacables tras su entrada en el número 14.



CARLOS ALONSO. Conocido como "Pafax" por su larga estatura, trabajó durante unos meses en nuestra redacción.



JOSÉ LUIS DEL CARPIO, o Pepo Scope para los consolegas, fue otro de los nuevos fichajes del número 14. ¡Todo un crack!



BRUNO SOL, alias Némesis, permaneció menos de un año en la redacción, pero su sabiduría y humor dejaron una profunda huella.



MANUEL DEL CAMPO, o Lolocop, llegó en el número 18 y se 'hinchó' a analizar todo tipo de juegos, sobre todo de lucha y deportivos.



JAVIER BAUTISTA. The Lucar tuvo un paso muy breve por Hobby Consolas, pero también aportó su granito de arena.



ANTONIO CARAVACA, Boke, se marcó algunos análisis y artículos repletos de humor durante su paso por Hobby Consolas.



ESTHER BARRAL. Bajo el seudónimo de Cruela de Vil, está intrépida redactora llegó en el número 22 y firmó decenas de análisis.

echando. la vista atrás...

A pocos meses para que se cumpla el 25 aniversario de la llegada de Hobby Consolas a los kioscos de España (se dice pronto, ¿verdad?), iniciamos una serie de suplementos que acompañarán cada mes a vuestra revista favorita durante todo el año 2016.

Casi una vida con vosotros

No muchas publicaciones tienen la suerte de poder escribir esta editorial, en la que se hace referencia al inminente 25 aniversario desde su puesta de largo. Pero sí, amigos; en octubre de 2016 se cumplirá exactamente un cuarto de siglo desde que, con mucha ilusión, poníamos en marcha este proyecto llamado Hobby Consolas. Desde aquella ya mítica portada del número 1, con Bart Simpson y su "Mosquis... cómo mola", muchas cosas han cambiado en el sector de los videojuegos: generaciones de consolas se han sucedido, personajes ahora conocidos por todos ha ido forjando su leyenda... En fin, demasiadas aconteci-mientos para ser resumidos en estas breves líneas.

Un viaje por nuestra historia

Pero si hay algo de lo que estamos muy orgullosos es de que nos hayáis permitido acompañaros durante todo este tiempo, de haber servido de "denominador común" en la increíble evolución que han vivido los videojuegos en los últimos 25 años. Por ello, queremos premiar vuestra fidelidad con una serie de suplementos especiales en los que, durante todo 2016, repasaremos no solo nuestra historia, sino también la del sector en nuestro país y -eso nos gusta pensar- un poco la de vuestra vida como jugones. ¡Esperamos que disfrutéis de este primer (y noventero) número!



sumario

aquellos locos años 90

En octubre de 1991 se editaba el número 1 de Hobby Consolas, pero en aquella época no solo dedicábamos nuestro tiempo a los videojuegos. ¿Nos acompañáis por este viaje al pasado?

Los primeros años de la década de los 90 en España fueron testigo de acontecimientos de todo tipo. Es estas páginas queremos recordar con vosotros algunos datos y curiosidades que marcaron a toda una generación.

1991, año del dragón

La recta final de año estuvo marcada, además de por la llegada de Hobby Consolas, por el reestreno de Dragon Ball en Canal Sur y su puesta de largo en Telemadrid ❶. Comentar las hazañas de Goku en el cole, al que íbamos siempre en compañía de nuestro inseparable Discman ❷,era algo tan habitual como disfrutar de Farmacia de Guardia en familia ❸, mirar el tiempo que quedaba para el recreo en nuestro Casio F-91W ❹ o emular la "sillita eléctrica" de Hulk Hogan con algún incauto amiguete ❺.

El olímpico 1992

Además de para ponérselas a nuestra figura de San Pancracio en el dedo (o para comprar Hobby Consolas si lográbamos reunir 13 de ellas), las monedas de 25 Pesetas con agujero ❻ sirvieron de homenaje a los dos eventos más importantes de España en 1992: Los Juegos Olímpicos de Barcelona ❼ y la Expo de Sevilla ❽ ¡nos convertimos en la envidia de medio mundo!

Aunque la verdad es que la mayoría seguíamos a lo nuestro, por ejemplo, berreando Black And White de Michael Jackson ❾, número 1 de los 40 Principales a principios de año, o bailando en plan rapero la "intro" del Príncipe de Bel Air ❿,una de las series con más éxito del momento. Eso sí, ni siquiera el genio de Aladdin ⓫, la nueva película de Disney, fue capaz de consolarnos por la descatalogación oficial de ZX Spectrum ⓬ en España... ¡snif!

1993 estaba ahí fuera

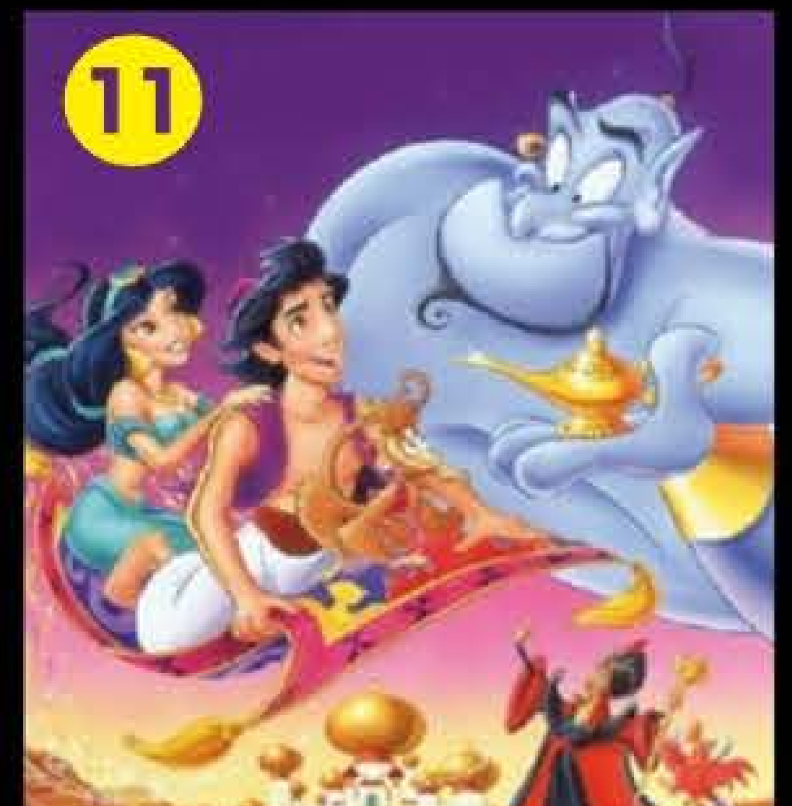
Mientras aunábamos esfuerzo y pagas en coleccionar las figuras de los Caballeros del Zodiaco ⓭ (¡valían un riñón!), alucinamos con el estreno de Expediente X ⓮, todo un fenómeno que sirvió para desengrasar de la campaña electoral de las Elecciones Generales, que fueron ganadas por Felipe González ⓯. Si bien es cierto que, para muchos de nosotros, por aquel entonces los únicos colores que importaban eran los de los botones de Simon ⓰. Y es que, ¿quién quería hablar de política con tanta diversión al alcance de nuestra mano?


1

Ya se había dejado ver un par de años antes en España, pero a finales de 1991 Dragon Ball Z empezó a forjar en nuestro país la leyenda que es hoy en día.


13


9


11


10

Llegar del cole y comer viendo el Príncipe de Bel Air era una de nuestros momentos preferidos del día. Eso... y lanzar a un amigo como el tío Phil a Jazz.



Tener un Walkman de casette era lo normal en la época, pero si querías ir a la última y fardar de tecnología no había nada como llevar un Discman.





Que levante la muñeca quien no haya lucido este prodigio de la relojería que incluía luz, alarma, cronómetro... ¡Esto sí que era un Smartwatch!







Cobi, la ceremonia inaugural y el encendido del pebetero con un arco... los Juegos Olímpicos de Barcelona nos dejaron muchas imágenes para el recuerdo .



Tras una década dando guerra, en 1992 el ZX Spectrum era descatalogado. ¡Con lo que nos molaba jugar a Sir Fred y leer MicroHobby!





Mulder y Scully, protagonistas de la serie Expediente X, revolucionaron el panorama televisivo con sus pesquisas sobre casos paranormales.





¿Alguien duda de que Simon fue uno de los precursores de los Quick Time Events? ¡Lo que nos gustaba jugar con sus patrones de colores!

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM (NES)

FABRICANTE: **Nintendo** ● N° DE BITS: **8 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1987** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **30.000 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **61.91 millones**

Conocida en Japón como Famicon (Family Computer), la Nes llegó a España en 1987, 4 años después de su salida oficial en el mercado nipón. En el momento del estreno de Hobby Consolas la máquina gozaba de una gran salud en nuestro país y por las páginas de la revista desfilaron juegazos de la talla de *Super Mario 3*, *F-Zero* o *Star Wars*.

Muchos de nosotros nos iniciamos en el mundo de los videojuegos gracias a NES, la primera gran consola de sobremesa de Nintendo que caló hondo en España.

las primeras generaciones

El panorama de consolas en España entre octubre de 1991 y diciembre de 1993 fue tan variado como apasionante. Así lo vivimos en los primeros números de Hobby Consolas.

Ya desde el sumario del número 1 de Hobby Consolas, quedaba muy claro que las verdaderas y únicas protagonistas de la revista iban a ser "esos pequeños artefactos que adoptan diversas formas y responden al nombre de consolas". Estas son las plataformas que inundaron nuestras páginas entre 1991 y 1993.

Las veteranas de la casa

El mercado español de consolas en octubre de 1991, fecha en la que se publicó la primera Hobby Consolas, estaba liderado -principalmente- por Master System y NES, los sistemas de 8 bits de Sega y Nintendo respectivamente, que llevaban ya varios años a la venta en España. De juegos que corrían en ellas fueron gran parte de las páginas de análisis que dedicamos en los primeros compases de la revista, que convivieron con otros de títulos de Mega Drive o de las portátiles del momento: Game Boy, Gamer Gear y Lynx.

> Con una amplia variedad de máquinas en España, NES, Master System II, Mega Drive, Game Boy, Game Gear y Lynx, eran las plataformas disponibles en el arranque de Hobby Consolas.

El florecer de los 16 bits

Con Mega Drive muy bien situada en nuestro país, la llegada de Super Nintendo en 1992 supuso el pistoletazo de salida definitivo a los sistemas de nueva generación de Sega y Nintendo, que comenzaron a ganar protagonismo en nuestra revista sin que, ni nosotros ni las compañías, estuviéramos dispuestos a dejar de lado al resto de consolas, incluidas las más antiguas. Buena

los primeros reportajes

Pese a que los verdaderos protagonistas de Hobby Consolas siempre han sido los juegos (¡salieron números con más de 100 páginas de análisis!), las consolas siempre han tenido una gran importancia en la revista. Ya desde los primeros ejemplares nos esforzamos por mostraros todos los secretos de las máquinas que se podían encontrar en el mercado español o, lo que era aún mejor, por daros a conocer las consolas que llegarían a nuestro país en el futuro. Leer estos reportajes ya nos hacía soñar con la "Next Gen".

16 bit

SUPER NINTENDO

HACIA UN NUEVO MU...

Analizar consolas ha sido un clásico de la revista desde sus inicios, y en el número 5 se estrenó una serie de extensos reportajes en el que se destripaban todos los aspectos de las máquinas que desfilaban en ese momento en nuestro país.

SEGA MASTER SYSTEM

FABRICANTE: **Sega** ● Nº DE BITS: **8 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1987** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **30.000 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **13 millones**

Llegó a Japón en 1985 con el nombre de Sega Mark III dos años más tarde que NES, lo cual le permitió incorporar un procesador más potente que su competidora, con la que mantuvo una encarnizada batalla en nuestro país a base de ofrecer juegazos como Wonderboy, Sonic the Hedgehog o Phantasy Star. Su rediseño, Master System II, incorporaba Alex Kidd pregrabado en la memoria.

A mediados de 1991, Sega lanzó Master System II en España, una nueva versión de la consola que modificaba su carcasa y rebajaba el precio a 15.000 Pts.

ATARI LYNX/LYNX II

FABRICANTE: **Atari** ● Nº DE BITS: **16 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1990** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **25.000 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **5 millones**

Con 16 bits y una pantalla LCD a todo color, a Atari Lynx no le sirvió ser una adelantada a su época para hacer frente en ventas a otras portátiles como Game Gear y, sobre todo, Game Boy. Aún así, y pese a su discreto éxito debido a factores como el reducido apoyo de third-parties o su elevado precio inicial, nos regaló un corto pero genial catálogo de juegos, entre los que brillaron títulos como *Blue Lightning*, *Klax* o *Shadow of the Beast*.

Lynx II fue una nueva versión de la portátil que mejoraba algunos aspectos, como la duración de su autonomía o un tamaño más contenido.



16 bit

SEGA MEGA DRIVE

NACIDA PARA JUGAR

La fiebre de las consolas se ha convertido ya en auténtica epidemia y los contagiados se cuentan por cientos de miles. Pero no penséis, amigos, que los doctores consoleros van a darnos ni un sólo minuto para que nos recuperemos. Una nueva y mucho más divertida plaga ha caído sobre nosotros: la plaga de los 16 bits y Sega, Nintendo, NEC y SNK tienen ya sus modelos a punto y completamente listos para la gran invasión.

Por esta razón, iniciamos una serie en la que comentaremos las características más destacadas de todos los modelos que están haciendo su aparición en el mercado. Y, para empezar, nada mejor que la Sega Mega Drive, consola que, a pesar de llevar algún tiempo en el mercado, aún mantiene intactas sus esperanzas de convertirse en la más vendida en todo el mundo. Que lo consiga o no, está, una vez más, en vuestras manos.

82

Decidir qué consola comprar era mucho más fácil en los 90 gracias a los geniales reportajes que nos marcamos en Hobby.

16 bit

La Leyenda de NEC

TURBO GRAFX

Siguiendo con la sección que iniciamos el pasado número, llegamos hoy hasta una consola que, tras una brillante trayectoria por todo el mundo, se ha presentado recientemente en nuestro país.

Nos estamos refiriendo a la Turbo Grafx, una máquina que abre nuevas e interesantes posibilidades a los usuarios españoles.



104

Todas las máquinas tenían cabida en Hobby Consolas, y éramos los primeros en ofrecer la información más completa de los sistemas que aún estaban por llegar a nuestro país. Los reportajes de Turbo Grafx y Mega-CD son un ejemplo de ello.



170€ (unos 300€ al cambio si tenemos en cuenta la inflación actual) es lo que nos costaba hacernos con una Mega Drive en 1992.

SEGA GAME GEAR

FABRICANTE: **Sega** ● N° DE BITS: **8 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1991** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **20.000 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **10.6 millones**

La respuesta de Sega a Game Boy pasó por una portátil que compartía procesador con Master System y que tenía como mayor baza una pantalla a todo color. Quizá su gran tamaño y las escasas 3 horas de juego que otorgaban las 6 pilas que necesitaba para funcionar fueron determinantes para que no consiguiera hacer sombra a la máquina de Nintendo. Y eso que nos regaló juegazos como *Sonic Chaos, Aladdin* o *Ecco the Dolphin.*

1991: precios de las consolas

Sin duda, uno de los principales temas de discusión en los videojuegos ha sido tradicionalmente el precio de las consolas. Si echamos un ojo a los primeros números de Hobby Consolas vemos que, en aquella época, Master System rondaba las 15.000 Ptas, Mega Drive las 30.000, Game Boy las 14.000 y Game Gear costaba cerca de 20.000 Pesetas. Respecto a los juegos, los títulos para consolas de sobremesa oscilaban entre las 5.000 y 8.000 pesetas, mientras que los de portátil eran algo más baratos, entre 4.000 y 5.000 pesetas de media.

GAME GEAR 19.900 + JUEGO COLUMNS — PACK 22.900 — MASTER GEAR. Con él te sirven todos los juegos de Master System. — CONVERTIDOR TV

Consola P.V.P. 13.990 Nintendo

GAME BOY- 13.800 — Incluye Tetris + auriculares + cable 2 jugadores + pilas — Descuento 500 ptas a los precios de los cartuchos — COMPLEMENTOS GAME BOY — ATARI LINX- 17.900

Descuento 500 ptas a los precios de los cartuchos — MAIL soft — PERIFERICOS — TE REGALAMOS UN JUEGO Y 2 PAD — ESTE MES AL PEDIR TU MEGADRIVE 29.900 — CARTUCHOS MEGADRIVE — TIENDAS MAIL SOFT — HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO

El precio de los juegos variaba de una plataforma a otra, pero algunas de las novedades de la época se acercaban a las 9.000 pesetas. ¡Una pasada!

SEGA MEGA DRIVE

FABRICANTE: **Sega** ● N° DE BITS: **16 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1990** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **39.990 pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **47.54 millones**

En plena batalla entre Master System y NES, Sega quiso dar un golpe en la mesa lanzando su nueva consola de 16 bits. Renombrada como Genesis en Norteamerica por problemas legales, Mega Drive lideró el mercado de esta nueva generación durante los primeros años de los 90 gracias a su falta de competencia (SNES llegó al mercado más de un año después) y a juegazos como Sonic the Edgehog, Altered Beast o World of Ilussion.

muestra de ello es que, en el número 15 de Hobby Consolas, el correspondiente a la Navidad de 1992, de los más de 35 juegos que analizamos en sus 220 páginas (¡menudo tocho!) había 7 de NES, 3 de Master System, 7 de Game Boy, 3 de Game Gear, 9 de Mega Drive, 5 de SNES, 1 de Lynx, 1 de Neo Geo y 1 de Turbo Grafx. Como podéis comprobar, el ritmo de lanzamientos en aquella época era tan grande como diverso, algo que se reflejaba fielmente en nuestras revistas.

A cuestas con las portátiles

El mega concurso que arrancó junto al número 1 de Hobby Consolas, que nos llevó a sortear nada menos que 1000 Game Boy, ya auguraba que las portátiles tendrían una fuerte presencia en la revista. Sin ir más lejos, los juegos de Los Simpsons para NES y Game Boy tienen el honor de haber sido los causantes de que Bart protagonizara nuestra primera portada, así como la primera "superview" (los avances de la época) de la historia de la revista. Por su parte, Game Gear y, en menor medida debido a su reducida popularidad en nuestro país, Lynx también protagonizaron muchas páginas de esta primera etapa de la revista, si bien nunca llegaron a hacer sombra a la omnipresente













también periféricos

Si elegir una consola ya era difícil a principios de los 90, seleccionar con qué periféricos acompañarla era ya casi misión imposible debido al elevadísimo número de 'gadgets' que inundaban el mercado. Joysticks, pistolas de luz, adaptadores como el que hacía compatibles los juegos de Master System en Mega Drive e incluso sintonizadores de televisión servían para abrir todo un mundo nuevo de entretenimiento... y un curioso agujero en nuestros bolsillos.

Pantalla a color, Sonic... Game Gear tenía argumentos más que de sobra para ganarse un hueco en nuestro bolsillo.

La Super Scope fue uno de los periféricos más populares de SNES. ¡Nadie se resistía a apuntar a la TV con ese bazooka!

NES contribuyó mucho a popularizar las pistolas de luz con su Zapper (o Light Gun) y juegos de puntería como *Duck Hunt*

Ver la tele en cualquier parte era lo más gracias a Game Gear TV, un sintonizador de televisión para la portátil



Suplir carencias, como la falta de iluminación de Game Boy, era posible gracias a accesorios como Light Boy.

La bestia negra de Sega disfrutó de una época dorada a principios de los 90, en la que se convirtió en la plataforma de 16 bits más popular.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM (SNES)

FABRICANTE: **Nintendo** ● Nº DE BITS: **16 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1992** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **29.900 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **49.10 millones**

La respuesta de Nintendo a Mega Drive se hizo de rogar, pero -cuando llegó- conquistó a los jugadores de medio planeta gracias a una gran potencia técnica y a un catálogo de juegos excepcional. De hecho, la consola vino acompañada en España, ni más ni menos, que de *Super Mario World*.



Una gran potencia y un catálogo 'made in Nintendo' espectacular, hicieron de SNES la consola favorita de 16 bits para muchos.

NINTENDO GAME BOY

FABRICANTE: **Nintendo** ● Nº DE BITS: **8 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1990** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **15.000 pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **87.66 millones**

Tras la experiencia acumulada con Game & Watch, Nintendo -con Gunpei Yokoi a la cabeza- lanzó en 1989 una portátil que apostaba por la sencillez que le otorgaba una pantalla monocromática, y un consumo de batería y un tamaño tan reducido como su precio frente a Lynx, la apuesta de Atari que ya estaba disponible. Esta fórmula, unida a su llegada junto al genial *Tetris*, la convirtieron en la reina del mercado.



El impresionante mando de Neo Geo AES era una répilca exacta de los controles de las recreativas de SNK. Un lujazo al alcance de pocos

NEO GEO AES

FABRICANTE: **SNK** ● Nº DE BITS: **16 + 8 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1991** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **79.990 pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **1 millón**

Disfrutar de conversiones perfectas de los juegos para recretiva de SNK en casa era posible gracias a Neo Geo AES, la versión doméstica de la placa MVS que escondían los arcade de la compañía. Pero alcanzar este lujo, que era el sueño de cualquier jugón de la época, no era fácil debido al elevado precio de la consola y de sus juegos, que superaban las 25.000 pesetas. *Fatal Fury 2* o *Soccer Brawl* fueron algunas de sus joyas de la época.

TURBO GRAFX

FABRICANTE: **NEC - Hudson** ● Nº DE BITS: **16 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1991** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **32.900 pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **10 millones**

Tras su salida en 1987, la máquina creada por NEC y Hudson Software alcanzó una gran popularidad en Japón, donde se la conocía como PC Engine, y llegó a rivalizar con NES y Master System. Su tardía llegada a España, 4 años después, unido a su elevado precio de salida y a la fortaleza de Mega Drive en aquel momento, no ayudó a que la consola despegara en nuestro país. Y eso que contaba con grandes títulos como *Bomber Man* o *PC Kid 2*



Además de lanzar numerosas revisiones, NEC hizo de Turbo Grafx la primera consola en ofrecer la posibilidad de acoplarle una unidad de CD-Rom.

E L CEREBRO DE LA BESTIA

SUPER NINTENDO es el cerebro bestial de Nintendo. Sus super 16 Bits, sus 5 microprocesadores y su memoria de 128K en el microprocesador central, la convierten en la consola más fantástica y emocionante del mercado.

Una imagen bestial

Con la que alucinarás en colores gracias a estas bestiales características:

Dos microprocesadores de video que te proporcionan la más auténtica tercera dimensión, en todos sus gráficos y juegos, así como numerosos y super suaves scrolles simultáneos.

Super resolución de 512x448 pixels que te permitirá combatir con más y mayores enemigos.

Efectos increíbles: ampliación y disminución de sprites y rotaciones de 360°.

Super color. No te lo creerás cuando lo veas, una paleta de 32.768 colores y hasta 256 en pantalla.

Un sonido bestial

Vibrante, de cine, donde quiera que estés te pondrá en acción, 8 canales stereo-digital hacen que el sonido se dispare en todas las direcciones y envuelva el ambiente creando una situación espectacular. Tanto por su música como por sus efectos.

¡Hay que oirlo para creerlo!

Unas armas bestiales

Una diversión a tope. Con 30 geniales y magníficos juegos, entre los que podrás elegir de acción, estrategia, habilidad, lucha y deportes. Cualquiera de ellos son el complemento perfecto para el Cerebro de la Bestia. Convirtiéndola en una consola monstruosamente superior al resto.

Un contenido bestial

Ya que SUPER NINTENDO incluye:

- Consola
- Mando de control multifunción
- Cable conector TV
- Adaptador de corriente (A/C)
- Y Super Mario World, la más bestial aventura de Mario.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER 16 BITS Nintendo

ERBE SOFTWARE S.A.

¡QUE IDEA! PARA TU GAMEBOY

Con el nuevo LIGHT BOY sí que vas a llegar hasta el final iconsolero aventurero!
Dobla la emoción: LUZ y LUPA, todo en uno.
Hazte con tu LIGHT BOY y PASATELO GAMEBOY en plena oscuridad.
¡Te regalamos las pilas!

Licenciado por Nintendo

ERBE Software S.A.

La guerra entre Sega y Nintendo nos regaló algunos eslóganes míticos, como el "eres un fenómeno" de GB, "el cerebro de la bestia" de SNES o "la ley del más fuerte", de Sega. Otros, como "the future is now", de SNK para Neo Geo, también calaron.

El Tiempo

El Espacio

SEGA MEGA-CD

FABRICANTE: **SEGA** ● Nº DE BITS: **16 bits** ● SOPORTE: **CD-Rom** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1993** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **50.000 pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **6 milones**

En abril de 1993, un año y medio después de su lanzamiento en Japón, llegaba a España Mega-CD, un 'add-on' para Mega Drive que añadía soporte para CDs en la consola. Las grandes expectativas de esta máquina no terminaron de cuajar en nuestro país debido a su elevado precio, la creciente popularidad de SNES y a un catálogo muy irregular, aunque no exento de juegazos como Sonic CD o Lunar, de Studio Alex.

Competir con el chip Super FX de SNES y ofrecer nuevas experiencias interactivas fueron la motivación de Sega para lanzar este añadido de Mega Drive.

Game Boy. ¿Las razones? Pues muchas y muy variadas, como os fuimos contando durante estos más de dos años, pero -principalmente- algunos fallos de diseño (como precio, tamaño, autonomía de las pilas o un catálogo de juegos reducido) y, por supuesto, el buen hacer de Nintendo, que consiguió dar con la fórmula perfecta para que todos quisiéramos llevar una Game Boy en el bolsillo.

Una mirada constante al futuro

Si hay algo por lo que siempre hemos concentrado nuestros mayores esfuerzos ha sido por ofreceros la información más completa antes que ningún otro medio. Y esto es algo que no solo se vio reflejado en los análisis, imágenes exclusivas o entrevistas de aquella primera etapa de la revista, sino también en las consolas como tal. Si ya en las dos primeras páginas del número 1 de Hobby Consolas os hablábamos de la presentación de Lynx II en

Dimos los primeros datos oficiales de Neo Geo AES y de SNES en España, lo que demuestra que la actualidad más candente fue una prioridad desde los primeros días de la revista en el quiosco.

Estados Unidos u os mostrábamos un completo artículo en el que se desgranaban las características técnicas de Neo Geo AES, y en el que desvelábamos su precio antes de que se pusiera oficialmente a la venta en España. Meses después éramos los primeros en daros toda la información del lanzamiento de SNES. Al mismo tiempo, nos esforzamos por ofreceros extensos reportajes con los que dar conocer a fondo aquellas consolas que no tenían demasiado tirón en aquel momento, como Turbo Grafx. En definitiva, fueron algo más de dos años apasionantes para los "consolegas", que culminaron con la salida de Mega-CD al mercado español, un añadido para Mega Drive que, si bien no consiguió cuajar, sí que sirvió como primera gran toma de contacto con el formato CD en consolas, algo que cambiaría de forma radical a estas máquinas unos años más tarde. Pero esa ya es otra historia de la que os hablaremos en próximos números de este suplemento...

comienza la publicidad

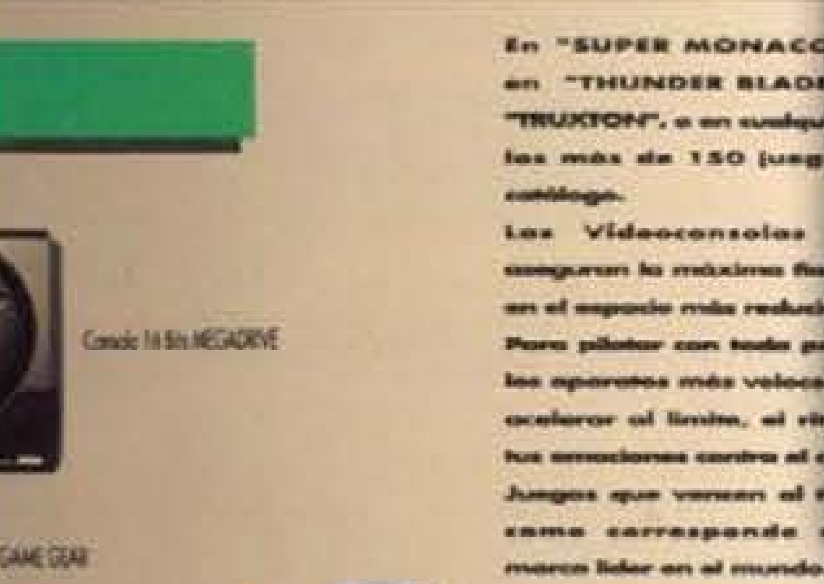
La batalla por hacerse con el mayor trozo del pastel consolero a principios de los 90 era encarnizada, y las páginas de Hobby Consolas eran el lugar preferido por las compañías para lanzar sus agresivas campañas publicitarias. Los chascarrillos, más o menos ingeniosos, se sucedían en anuncios de bajadas de precio de consolas, listas de periféricos o en el estreno de juegos de renombre. En aquella época valía casi todo para tratar de desmarcarse del resto y crear identidad de marca. Y es que, había que ser o de Sega o de Nintendo, ¿no?





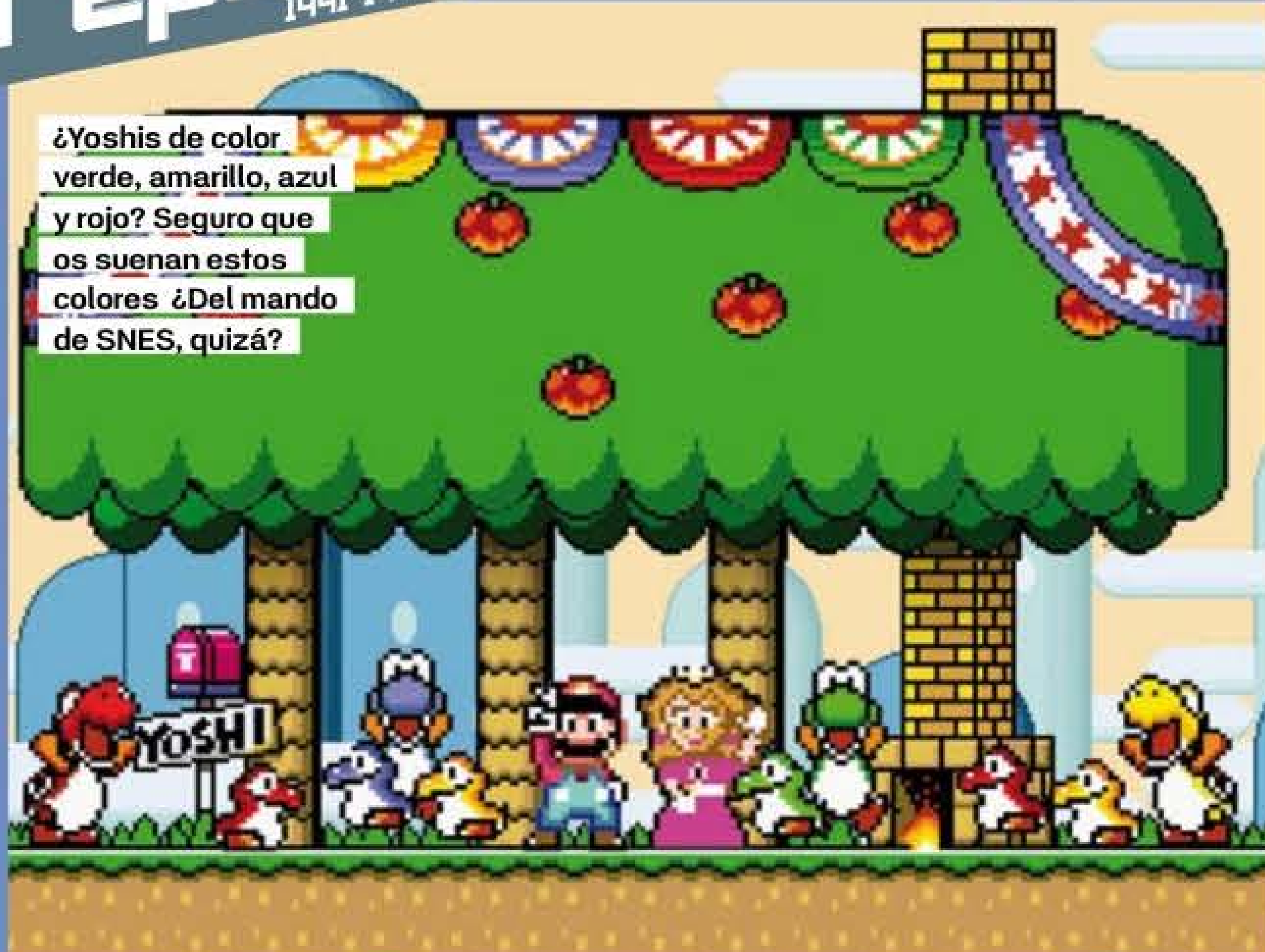
...Continúa





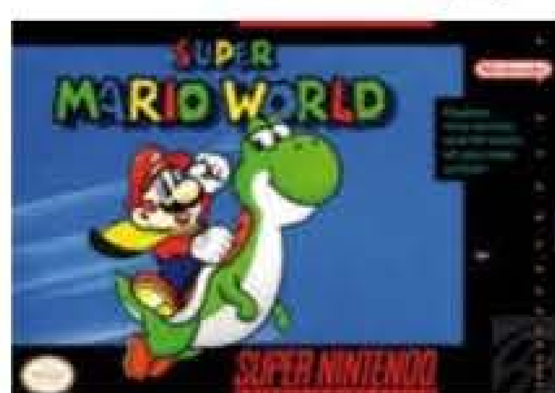


Nuevas consolas, periféricos, juegos exclusivos... los publicistas de la época sacaron a relucir toda su creatividad en campañas de todo tipo.


¿Yoshis de color verde, amarillo, azul y rojo? Seguro que os suenan estos colores ¿Del mando de SNES, quizá?



1 un juego de otro mundo
super mario world



- COMPAÑÍA: **Nintendo**
- CONSOLA: **Super Nintendo**
- AÑO: **1992**
- Nº DE LA REVISTA: **10**
- NOTA: **97**

¡mosquis!

MIYAMOTO ya quiso introducir un dinosaurio en anteriores Marios, pero tuvo que esperar a la potencia de SNES para poder llevarlo a cabo.

PODER GRABAR LA PARTIDA no era algo muy común en aquellos tiempos, y *Super Mario World* nos dejaba. ¡Menuda maravilla!

Mario, el personaje más famoso de Nintendo, fue el encargado de mostrar las bondades de una recién aterrizada SNES. ¡Y vaya si lo hizo!

"El mejor juego de todos los tiempos". Así resumíamos en el número 10 de Hobby Consolas nuestras sensaciones con Super Mario World. En su análisis, de 10 páginas, desgranamos todos los secretos de este maravilloso título, que sirvió de acompañamiento ideal a la llegada de SNES a España. Con 7 extensos mundos repletos de niveles de diseño excepcional, una jugabilidad a prueba de bombas gracias a la "fórmula Mario" de NES, que sumaba a su exquisito control una amplia variedad de retos, nuevas habilidades para el fontanero o la genial presencia de Yoshi, el estreno de Mario en los 16 bits se hizo con la mejor nota (compartida) de la primera etapa de Hobby Consolas.

Turbo Grafx

1	(N)	R-Type
2	(N)	Blazing Lazers
3	(N)	Alien Crush
4	(N)	Vigilante
5	(N)	J.J. y Jeff
6	(N)	Dragon Spirit
7	(N)	Victory Run
8	(N)	Legendary Axe
9	(N)	Space Harrier
10	(N)	Power Golf

Super Nintendo

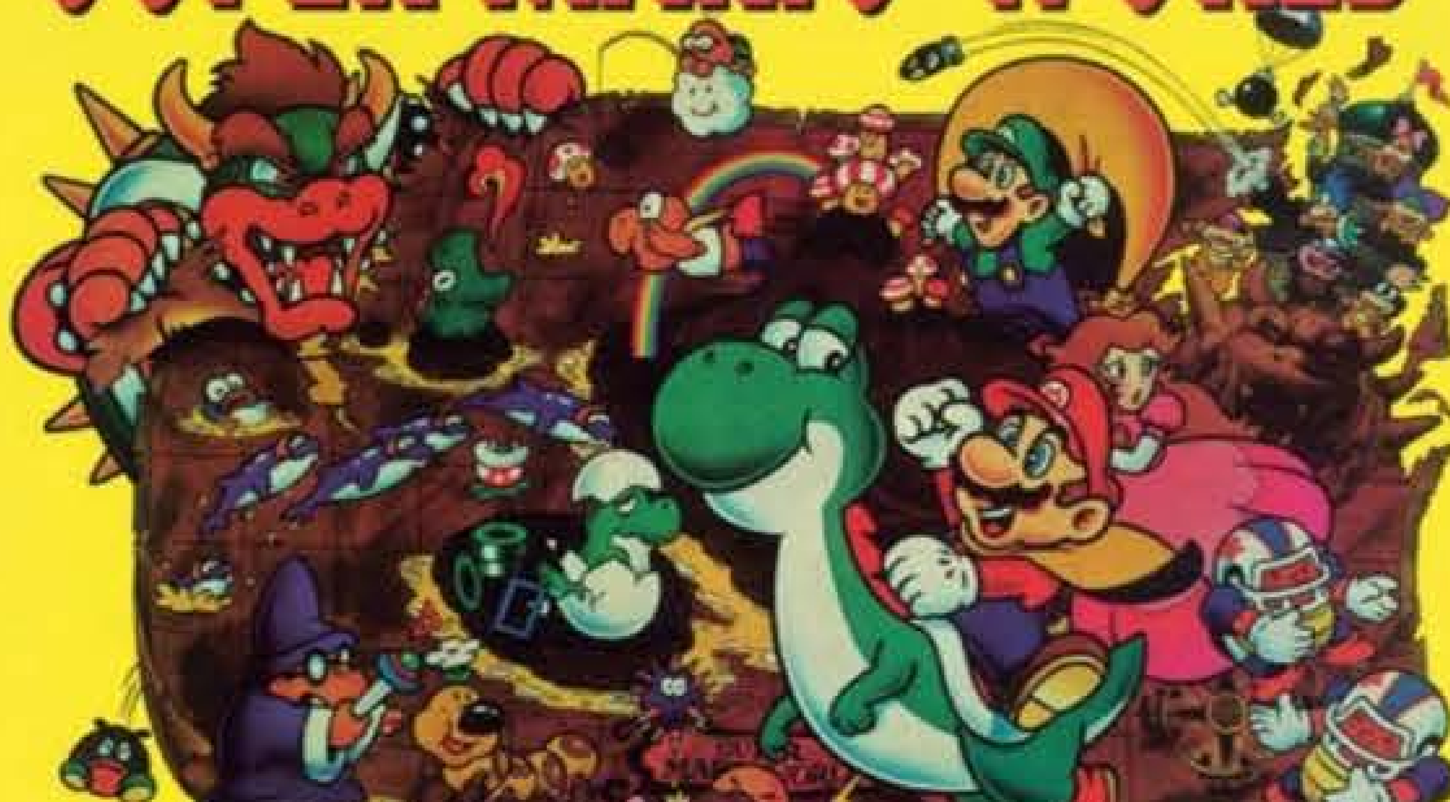
1	(N)	Super Mario World
2	(N)	F-Zero
3	(N)	Super Soccer
4	(N)	Super Tennis
5	(N)	Super R-Type

Neo Geo

1	(N)	Fatal Fury
	(N)	Magician Lord
	(N)	Thrash Rally
	(N)	Soccer Brawl
	(N)	Robo Army
6	(N)	Ghost Pilots
7	(N)	Burning Fight
8	(N)	Blues Journey
	(N)	Nam 75
	(N)	Cyber Lip



La primera lista de éxitos de Super Nintendo fue encabezada por Super Mario World, al que sucedían F-Zero y Super Soccer. ¡Casi Nada!



EL MUNDO MÁS DIVERTIDO

Mario, su inseparable amigo Luigi y la bella princesa Toadstool estaban a punto de disfrutar de unas merecidas vacaciones.
Atrás quedaba el recuerdo de su última aventura tras los pasos de Bowser y su numeroso ejército de tortugas malévolas. Ahora tan sólo les preocupaba llegar al lugar que habían elegido para retirarse del mundanal ruido: La Tierra de los Dinosaurios, el más bello paraje de cuantos se pueda imaginar.
Los habitantes de tan afortunado país, hospitalario como ninguno, al enterarse de tan importante visita prepararon una gran ceremonia para celebrar la llegada de nuestros héroes.
Tras una gran noche de diversión, fiestas, fuegos artificiales, juergas y algaravías varias, Mario y compañía se retiraron a descansar a una apacible posada situada a la rivera del río Soda.
A la mañana siguiente, Mario se levantó con un gran dolor de cabeza. Un extraño presagio le rondaba las pensaderas. Se incorporó rápidamente, frotó sus ojos, se caló su roja gorra y salió de la posada raudo y veloz.
¡Cuál fue su sorpresa al comprobar que la calle estaba totalmente desierta!. Nada ni nadie perturbaba la mañana tranquilidad de los alrededores. Pero... ¿dónde se habían metido todos los habitantes del reino?, ¿cómo es que habían desaparecido tan de repente?
De pronto, la voz de Luigi sonó desde la ventana de la posada, "La princesa ha desaparecido, la princesa ha desaparecido...". Ambos subieron rápidamente a la habitación de la princesa y comprobaron el vacío que reinaba en ella.
"Me temo que Bowser ha vuelto, amigo Luigi", susurró Mario.
"¡No!, otra vez no. Pero si acabamos de empezar nuestras vacaciones.", exclamó Luigi consternado. ►



Super Nintendo se estrena con este auténtico súper juegazo. Desde luego, no podía haberlo hecho de una forma más espectacular.









Cabalgar a lomos de un dinosaurio capaz de comerse casi cualquier cosa de los escenarios suponía una experiencia de lo más divertida.



En portada

La primera portada protagonizada por Mario en HC llegó en este número, el 10, ejemplar en el realizamos el análisis de *Super Mario World*.



Objetos útiles y habilidades varias

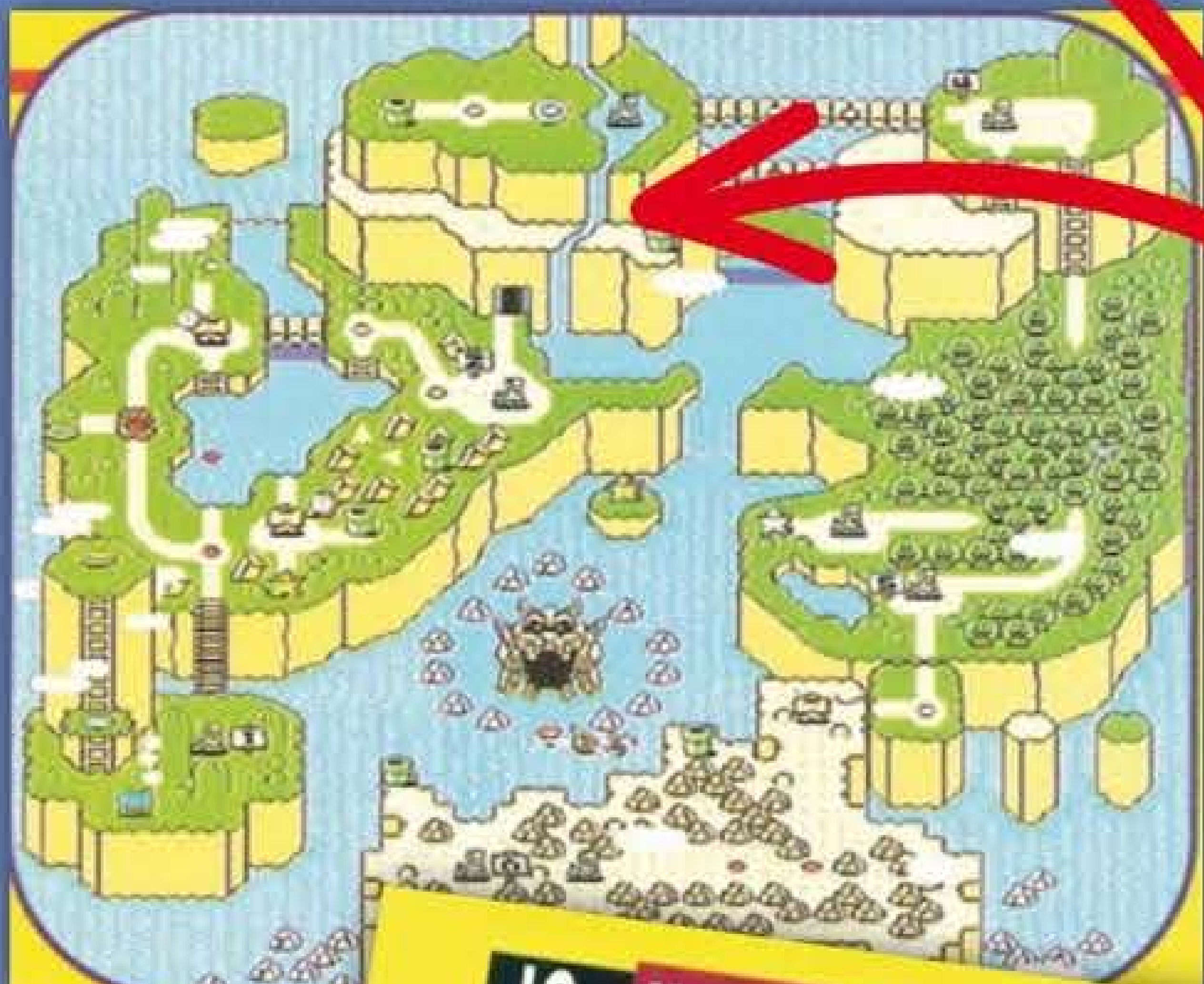
Todos conocemos las habilidades de Mario a la hora de crecer, saltar, disparar y otras cositas más. Pero es en este Super Mario World donde podremos encontrar las facultades más insospechadas de nuestro insigne protagonista. Casi todas estas ayudas las podréis conseguir golpeando con la cabeza los cuadraditos marcados con una interrogación, bastante abundantes, por cierto, en todo el juego.

Además, ojo al dato, señores!, Mario puede incluso coger objetos, como caparazones de tortuga, muelles para saltar, llaves para abrir cerraduras secretas, y algunos enemigos como bombas o tomates ácidos. Una habilidad que será imprescindible para llevar a buen término las andanzas del héroe de Nintendo. Pero Mario es mucho más hábil...

◄ **Muelles:** ¡Tuberías altas!, ¡muros infranqueables!. No problema. Con este súper muelle no habrá altura que se te resista.

▼ **Llaves:** serán objetos fundamentales para finalizar el juego.

▲ **Monedas:** si recogemos un centenar de ellas, recibiremos una vida más. Si recogemos cinco monedas grandes (con la efigie de Yoshi acuñada en ellas) en el mismo nivel recibiremos otra vida.



Mapas, consejos, guía de objetos, "Hobbytrucos"... al análisis de SMW no le faltó de ni un solo detalle. Y es que la ocasión lo merecía, ¿no os parece?

Con esta entrega, Nintendo llevó a la saga Mario a un nuevo nivel. La enorme potencia de SNES fue decisiva a la hora de mostranos el mejor plataformas de la época.

LO MÁS NUEVO

En este nuevo juego, Mario sigue fiel al divertido esquema de las plataformas, pero lo eleva a la máxima expresión en cuanto a imaginación y originalidad.

La aparición de Yoshi y la de sus coloridos hermanos supuso todo un soplo de aire fresco para la mecánica de Mario, que vio incrementadas sus posibilidades.

...sas encantadas y castillos

La diversión no tiene fin en el mundo de Mario. Cada pantalla, cada rincón, oculta múltiples sorpresas

nuestra nota

Super Mario World tiene el honor de ser el juego con mejor nota (compartida) de los primeros 10 números de Hobby Consolas. Nada menos que un 97 global (con un increíble 98 en jugabilidad) supuso el colofón final para el estreno de un título inolvidable.

LAS PUNTUACIONES

Plataformas

NINTENDO
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: ¿Dificultad? ¡Esto es una delicia!.
Nº Continuaciones: Infinitas
Nº de fases: 96

92	Todo, pero la posibilidad de salvar partidas, es total.
95	¿ ... ?
98	

97

su paso por la revista

El tono entusiasta envolvía a nuestro análisis. Disfrutar de un juego tan divertido, extenso y preciosista en 1992, cuando las consolas de 16 bits acababan de salir, propició que lo calificáramos como el juego definitivo.





El mejor juego de lucha del momento en recreativos se marcó una versión deslumbrante para SNES.



su paso por la revista

Además de dedicarle la portada, *Street Fighter II* fue el protagonista indiscutible del número 14 de Hobby Consolas. Publicidad, su entrada en la lista de éxitos, el extenso análisis... ¡estábamos desatados!



Ryu, Ken y compañía necesitaron un cartucho de 16 Mb para poder traernos sus combates a casa.





Nuestro análisis incluía un completa guía de luchadores y enemigos finales.

2 el puño de la bestia street fighter 2



- COMPAÑÍA: **Capcom**
- CONSOLA: **Super Nintendo**
- AÑO: **1992**
- Nº DE LA REVISTA: **10**
- NOTA: **96**

¡mosquis!

APARECÍAN 12 LUCHADORES en el juego, pero los jefes finales (Balrog, Vega, Sagat y M.Bison) no era elegibles.

EL MODO EDITION se activaba mediante un truco y habilitaba los combates entre dos personajes iguales.

Ya habíamos oído antes eso de "llévate una recreativa a casa". Pero con Street Fighter II para SNES Capcom dio un nuevo sentido a esa frase

9 largos meses tuvimos que esperar desde que Capcom anunciara la conversión de su recreativa de lucha más famosa del momento para disfrutar de *Street Fighter II* en SNES. Eso sí, os aseguramos que la espera mereció la pena. Y es que la calidad que atesoraba este cartucho, que "doblaba sus chips", hasta alcanzar la friolera de 16 Megas de memoria, parecía pertenecer a otra época, mucho más lejana de aquel final de 1992. Con un apartado técnico impecable y la legendaria diversión que todos conocéis de sobra, en nuestro análisis –que incluía una completa guía con todos los luchadores- no nos tembló la mano a la hora de calificarlo como el mejor juego de lucha del momento y del futuro a medio plazo.



nuestra nota

Un juego de lucha casi perfecto que recibía una adaptación increíble en consola fueron motivos más que suficientes para otorgarle un 97, aunque su precio fuese más alto que otros títulos.

LAS PUNTUACIONES

CAPCOM
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: Siete niveles distintos.
Nº Continuaciones: Infinitas
Nº de fases: 12
Arcade

96
95
98

Todo el cartucho es perfecto. Como tener una auténtica recreativa en casa.

Nos tememos que va a ser un poco más caro que el resto de cartuchos.

97

LISTAS

GAME GEAR		
1	×	Out Run
2	×	Shinobi
3	×	Castle of Illusión
4	→	Factory Panic
5	→	Woody Pop

NINTENDO		
1	×	Super Mario III
2	→	Star Wars
3	↓	Gauntle[illegible]
4	→	Wrestl[illegible]
5	↓	Bart [illegible]ce...
6	↓	Sh[illegible]
7	↓	Blue Sha[illegible]
8	↓	Spike Vol[illegible]ball
9	↓	Batman
10	↓	Blades [illegible]teel

Solo Mario, con Super Mario III, fue capaz de hacer frente al poder de la Fuerza que desprendía este cartucho.

Las recreaciones de personajes como Han Solo o Luke Skywalker eran una maravilla para la época.

3 una estrella del pasado star wars

hace mucho tiempo, en una revista muy, muy lejana, un grupo de redactores rebeldes se aliaron para analizar un juego que parecía llegado de otra galaxia. ¡Y la Fuerza estaba con ellos!

Donde muchos otros fallaron anteriormente, Lucas Film Games consiguió con este juego dar, por fin, con la fórmula correcta. Y es que *Star Wars* para NES no solo consiguió recrear de una manera muy fiel el rico y vasto universo la primera película de La Guerra de las Galaxias, sino también marcarse un juego absolutamente redondo en el plano jugable. Si ya únicamente tener la oportunidad de manejar a personajes como Han Solo o Luke Skywalker, surcar los desérticos parajes de Tatooine o participar en intensos combates espaciales a bordo del Halcón Milenario ya era algo que nos atraía de por sí, la genial integración de sus varios estilos de juego en un mismo cartucho consiguió que nos rindiésemos ante su calidad.

- COMPAÑÍA: **Lucas Film G.**
- CONSOLA: **NES**
- AÑO: **1992**
- Nº DE LA REVISTA: **4**
- NOTA: **96**

¡mosquis!

SALIÓ 15 AÑOS DESPUÉS del estreno de la primera película (o Episodio IV) de Star Wars.

LAS MELODÍAS ORIGINALES de la cinta no faltaban a la cita, aunque adaptaciones (muy apañadas) en chiptune.

su paso por la revista

La imponente publicidad del juego que Nintendo publicó en nuestra páginas rivalizó con el completo análisis que le dedicamos, que incluía una enorme pantalla del Halcón Milenario con todo el poderío de los 8 bits.

LO MAS NUEVO GAME BOY STAR WARS

Posteriormente salió una versión del juego para Game Boy, que también nos encantó. ¡Se llevo nada menos que un 90 de nota!

LO MAS NUEVO STAR WARS Episodio IV: Una nueva esperanza

nuestra nota

Por ambientación, estilo de juego, gráficos... *Star Wars* se convirtió en el juego basado en la peli que siempre habíamos soñado, y así se reflejó en las puntuaciones del número 4 de HC.

LAS PUNTUACIONES

LUCAS FILM GAMES
Nº jugadores: 1
Dificultad: Que la fuerza os acompañe...
Nº Continuaciones: 10
Nº de fases: 5.

Arcade

96	Todo, hasta el plástico d[e]l cartucho.
95	Que no lo hayamos tenid[o] antes en nuestras manos
95	

96







su paso por la revista

Soccer Brawl llegó sin hacer demasiado ruido a la redacción, por lo que solo le dedicamos un completo análisis. Eso sí, sus virtudes le hicieron convertirse en uno de los juegos con mejor puntuación del momento.

El diseño futurista del juego invadió nuestras páginas, que albergaron capturas muy espectaculares.

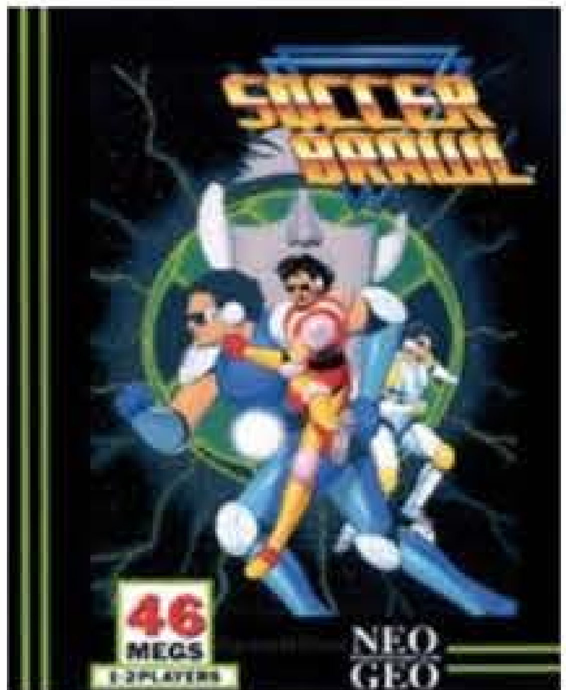
TURBO GRAFX
1. PC Kid 2
2. R-Type
3. Blazing Lazers
4. Ninja Spirit
5. Vigilante
6. J.J. y Jeff
7. Dragon Spirit
8. Victory Run
9. Keith Courage
10. Space Harrier

SUPER NINTENDO
1. Super Mario World
2. Super Castlevania IV
3. F-Zero
4. Super Soccer
5. Super Smash TV

NEO GEO
1. Fatal Fury
2. Soccer Brawl
Magician Lord

El segundo mejor puesto de Neo Geo del momento fue para este arcade deportivo de corte futurista.

4 el fútbol del futuro
soccer brawl



- COMPAÑÍA: **SNK**
- CONSOLA: **NEO GEO AES**
- AÑO: **1992**
- Nº DE LA REVISTA: **12**
- NOTA: **96**

¡mosquis!

EL ARCADE llegó a los salones recreativos en 1991, un año antes que esta versión.

ESPAÑA se encontraba entre los 8 equipos disponibles. ¡Cómo imaginar que, 20 años después, tendríamos un Mundial y 2 Eurocopas!

La mezcla de fútbol y elementos futuristas funcionó a la perfección en esta máquina recreativa, cuya conversión a su versión doméstica nos dejó realmente alucinados.

Con un catálogo repleto de juegos de lucha, NEO GEO AES, con SNK como delantero centro, marcó un gol por toda la escuadra con *Soccer Brawl*, un arcade de fútbol futurista que supuso todo un soplo de aire fresco para su repertorio. ¿Su propuesta? No podía fallar: unos vertiginosos partidos 7 contra 7 en los que cada selección nacional contaba con un jugador destacado, o Head Master, que destacaba sobre los demás y tenía una serie de habilidades especiales. La única regla de estos encuentros era que todo valía con tal de subir un tanto al marcador, algo que incluía súper tiros o alguna que otra "galleta" a los jugadores rivales. Diversión con sabor arcade rápida, efectiva y de calidad que degustaron los poseedores de esta preciada consola.



nuestra nota

Una notaza para un juego sobresaliente en todos sus aspectos, y que conseguía transmitirnos las mimas y emocionantes sensaciones que su homónimo de los salones recreativos.

LAS PUNTUACIONES

SNK
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: ¡¡¡Qué más da!!!
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 8 países.
Arcade

94
95
97

Decir "todo" es decir poco.

No hay nada que nos haga poner el pulgar hacia abajo.

96



Los partidos "a dobles" en la redacción fueron épicos. ¡Menudos piques nos echamos!

Listas de éxitos

GAME GEAR

1	(-)	Sonic
2	(-)	Castle of Illusion
3	(N)	Prince of Persia
4	(3)	Taz-Mania
5	(-)	Shinobi

MEGADRIVE

1	(N)	Sonic 2
2	(1)	Robocod
3	(2)	Sonic
4	(3)	Chuck Rock
5	(-)	Castle of Illusion
6	(N)	Empire of Steel
7	(4)	Alien 3
8	(7)	John Madden 92
9	(6)	Green Dog
10	(N)	Aquatic Games

GAME BOY

1	(-)	Turtles II
2	(-)	Battletoads
3	(N)	Track & Field
4	(-)	Tiny Toons
5	(-)	Dr. Franken

Por la puerta grande. Así fue el estreno de *Sonic 2* en la revista, en la que consiguió hacerse con el número 1 del ranking de Mega Drive .



Las fases de bonus cambiaban la perspectiva y nos servían para acceder a las Esmeraldas del Caos.





el regreso del erizo
5 sonic 2



- COMPAÑÍA: **Sega**
- CONSOLA: **Mega Drive**
- AÑO: **1992**
- Nº DE LA REVISTA: **14**
- NOTA: **96**

¡mosquis!

FUE EL JUEGO MÁS VENDIDO de la historia de Mega Drive, superando los 6 millones de copias distribuidas.

IBA A SALIR EN MEGA CD en una versión mejorada, pero al final Sega desechó la idea y no desarrolló la adaptación.

La mascota de Sega regresó a Mega Drive junto al entrañable Tails, un zorro que aportaba mucho más que simple compañía al erizo más rápido de las consolas. ¡Vaya dúo!

Después del exitazo del primer Sonic en 16 bits, las expectativas con el nuevo juego de la mascota de Sega en Mega Drive estaban por las nubes (de Emerald Hill Zone, claro). Por suerte, nuestros más optimistas deseos se cumplieron y el erizo azul potenció su mecánica habitual para regalarnos un juego memorable. Empezando por el añadido de Tails, un nuevo personaje que acompañaba a Sonic de forma automática, o que podía ser controlado por un segundo jugador, los niveles plataformeros de esta nueva entrega de la saga nos dejaron boquiabiertos gracias a su variedad, complejidad y a un ritmo más vertiginoso que nunca. Jamás el Dr. Robotnik nos puso las cosas tan difíciles... y divertidas.

REPORTAJE

Entrevista con Yuji Naka, creador de Sonic

"SIEMPRE BUSCO CREAR ALGO QUE HAGA MÁS FELIZ AL JUGADOR"



Recientemente un equipo de Sega Visions -la revista oficial de la compañía nipona en Estados Unidos-, tuvo la oportunidad de visitar al mismísimo creador de Sonic, Yuji Naka. Allí, en la sede del Instituto Técnico de Sega, -situado en Palo Alto, California-, Naka y sus colaboradores han estado trabajando intensamente en la realización de la segunda parte de Sonic, cuyo lanzamiento es ya una realidad en todo el mundo. Ahora, y en exclusiva para España, os ofrecemos lo que fueron las impresiones del programador de moda en los momentos en que aún estaba trabajando en lo que era el proyecto de Sega más importante de los últimos años.



su paso por la revista

Sonic 2 tuvo una cobertura a la altura en nuestra revista: imágenes exclusivas, regalos a los lectores y hasta una entrevista con Yuji Naja, su creador, sirvieron para celebrar la vuelta del erizo azul.



Sonic y su inserparable Taiils se marcaron un juegazo en toda regla.



nuestra nota

La puntuación de *Sonic 2* fue sobresaliente. Y es que pocos fallos fuimos capaces de encontrar a la segunda aventura del erizo en Mega Drive, que logró superar al original en todos sus apartados.

LO MÁS NUEVO

MUCHO MÁS QUE SONIC

Anillos para la eternidad

LAS PUNTUACIONES

SEGA — Nº jugadores: 1 y/ó 2 — Nº Continuac.: 1 ó más — Nº de fases: 10

Arcade — Dificultad: Más Sonic que nunca.

97 — 95 — 96 — Arriba lo tienes todo bien clarito. — Idem de idem.

96

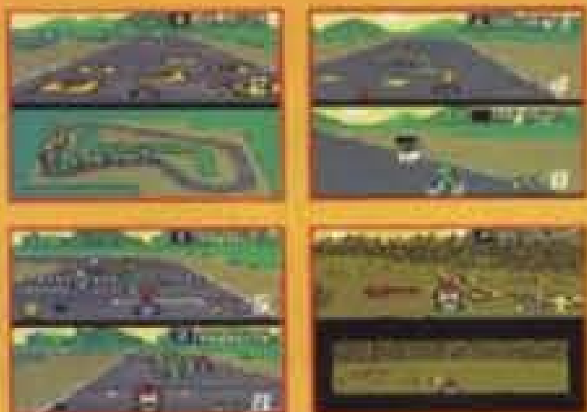



El modo para dos jugadores fue uno de los más divertidos de la época. y en la redacción causó verdadero furor.

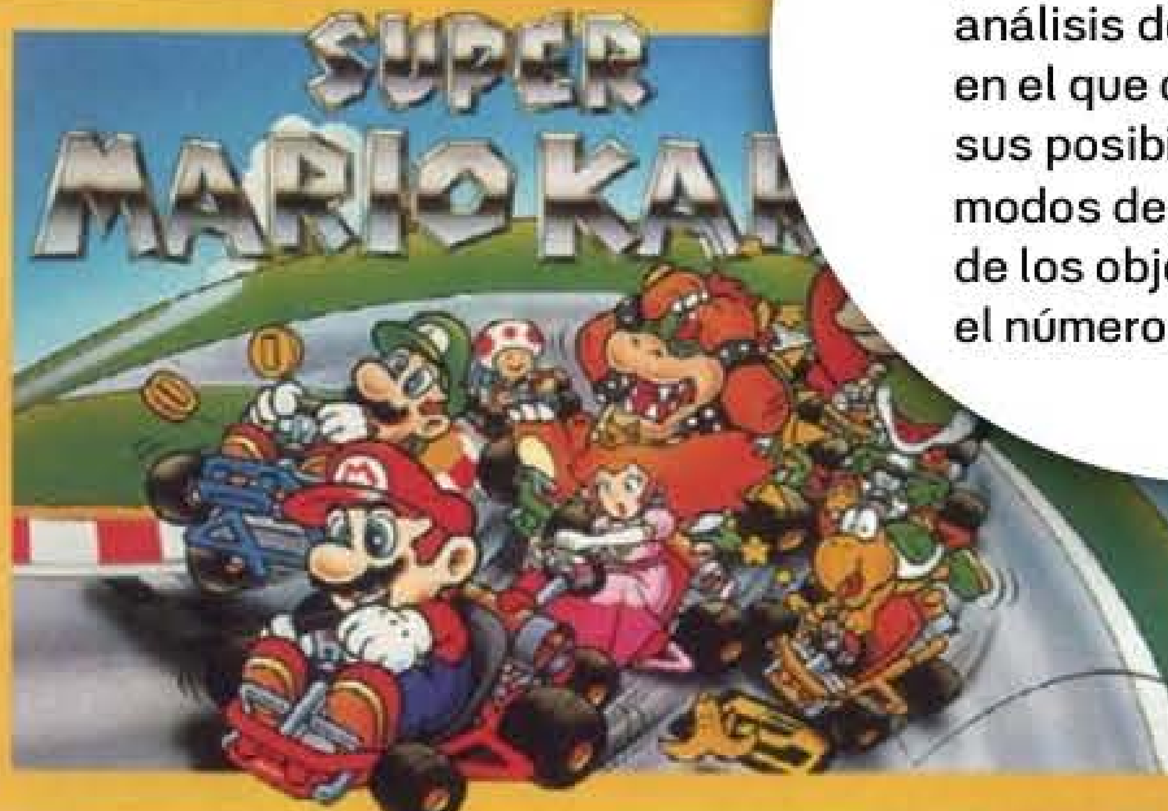


su paso por la revista

Una completa preview precedió al aún más extenso análisis de *Super Mario Kart*, en el que destripamos todas sus posibilidades, como los modos de juego, la utilidad de los objetos especiales o el número de circuitos.



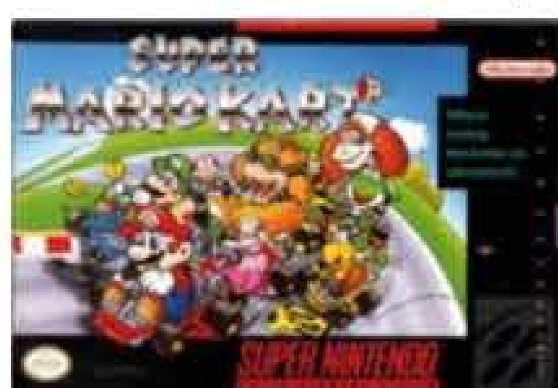
6 páginas de nuestra revista fueron necesarias para explicar, en nuestro análisis, las muchas bondades y opciones de este juego.







6 las carreras más locas
super mario kart



- COMPAÑÍA: **Nintendo**
- CONSOLA: **Super Nintendo**
- AÑO: **1993**
- Nº DE LA REVISTA: **15**
- NOTA: **96**

¡mosquis!

NO IBA A SER UN MARIO. Nintendo, que trabajaba en un juego de karts, lo decidió con el desarrollo ya en marcha.

EL MODO 7, visto por primera vez en F-Zero, se usó para crear el efecto de profundidad de sus gráficos.

Caparazones teledirigidos, resbaladizos plátanos, setas aceleradoras y mucha, mucha diversión se dieron cita en este increíble cartucho para Super Nintendo.

El lado más inquieto de Mario, al que ya habíamos visto fuera de sus saltos habituales protagonizando, por ejemplo, un juego tipo *Tetris* (*Dr. Mario*) o dándole al putt en *NES Open Tournament Golf*, alcanzó su punto álgido en *Super Mario Kart*, un alocado juego de carreras protagonizado por los personajes más famosos de Nintendo, que se convirtió en un auténtico pelotazo nada más cruzar la línea de salida en SNES. Y es que era muy difícil resistirse a la increíble diversión que proporcionaba este cartucho, que enamoraba desde el primer momento gracias a unas competiciones, de diferente cilindrada, a las que no les faltaba de nada, como un elevado número de circuitos, unos geniales gráficos, graciosos objetos con los que atacar a los rivales y un épico modo para dos jugadores.



nuestra nota

La propuesta de Super Mario Kart no solo consiguió convencernos, sino que nos atrapó sin remedio. Toda una oda a la diversión a la que otorgamos una puntuación a la altura.

LAS PUNTUACIONES

NINTENDO
Nº jugadores: 1 y 2
Dificultad: Ajustada a la perfección.
Nº Continuaciones: 1
Nº de fases: 24 circuitos.
Arcade

Gráficos	93
Sonido	94
Jugabilidad	97
Total	96

La jugabilidad, los gráficos, el sonido y el encanto de jugar con estos maravillosos personajes.

Que Mario pierda de vez en cuando. Que no haya 1500 circuitos.







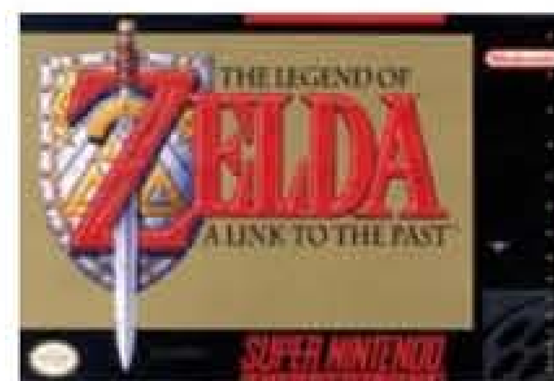
Fue el único juego de la saga que llegó a SNES, y es considerado uno de los mejores.

7 la aventura continuó en snes
the legend of zelda a link to the past



Bienvenido amigo mapa

Este título es, posiblemente, la más sobresaliente aventura de todos los tiempos y uno de los tres mejores juegos para Super Nintendo.



- COMPAÑÍA: **Nintendo**
- CONSOLA: **Super Nintendo**
- AÑO: **1993**
- Nº DE LA REVISTA: **16**
- NOTA: **96**

¡mosquis!

SU CARTUCHO ERA DE 1 MB, el doble de lo habitual, lo que permitió a Miyamoto crear un juego mucho más rico.

LA HABITACIÓN SECRETA, o de Chris Houlihan, tomó su nombre del ganador de un concurso de la época. ¡Era muy difícil de encontrar!

Aunque su título hablaba de un "vínculo al pasado", esta entrega de la saga Zelda nos hizo descubrir que el futuro de las aventuras había llegado. ¡Menudo juegazo de rol se marcó Nintendo en su nueva consola!

La Trifuerza se apoderó de nuestra redacción cuando, por fin, pudimos disfrutar del primer *Zelda* para Super Nintendo. Si ya en 8 bits las aventuras de Link nos parecían insuperables, con *The Legend of Zelda a Link to the Past* Nintendo se superó a sí misma y nos brindó lo que calificamos no solo como uno de los 3 mejores juegos de la consola, sino como "la más sobresaliente aventura de todos los tiempos". Y no exagerábamos. Desde su alucinante mapa, viajar por todo su vasto mundo mientras vivíamos una épica aventura hizo que nos sintiéramos, de una forma mucho más profunda que nunca, como un verdadero elfo en tierras Hylianas.

su paso por la revista

El análisis de Zelda fue casi tan mágico como la historia de la saga, que -por cierto- os contamos con todo detalle, al igual que el resto de detalles, como el novedoso mapa o las nuevas habilidades de Link.



SUPER NINTENDO

1º STREET FIGHTER II
2 Super Mario World
3 The Legend Of Zelda
4 (3) Super Mario Kart
5 (-) Super Castlevania IV
6 (N) Prince Of Persia
7 (N) Pilot Wings
8 (6) Super Ghouls'n Ghosts
9 (7) Super Probotector
10 (4) U. N. Squadron

1º SONIC 2
2 (-) Sonic
3 (-) Castle of Illusion

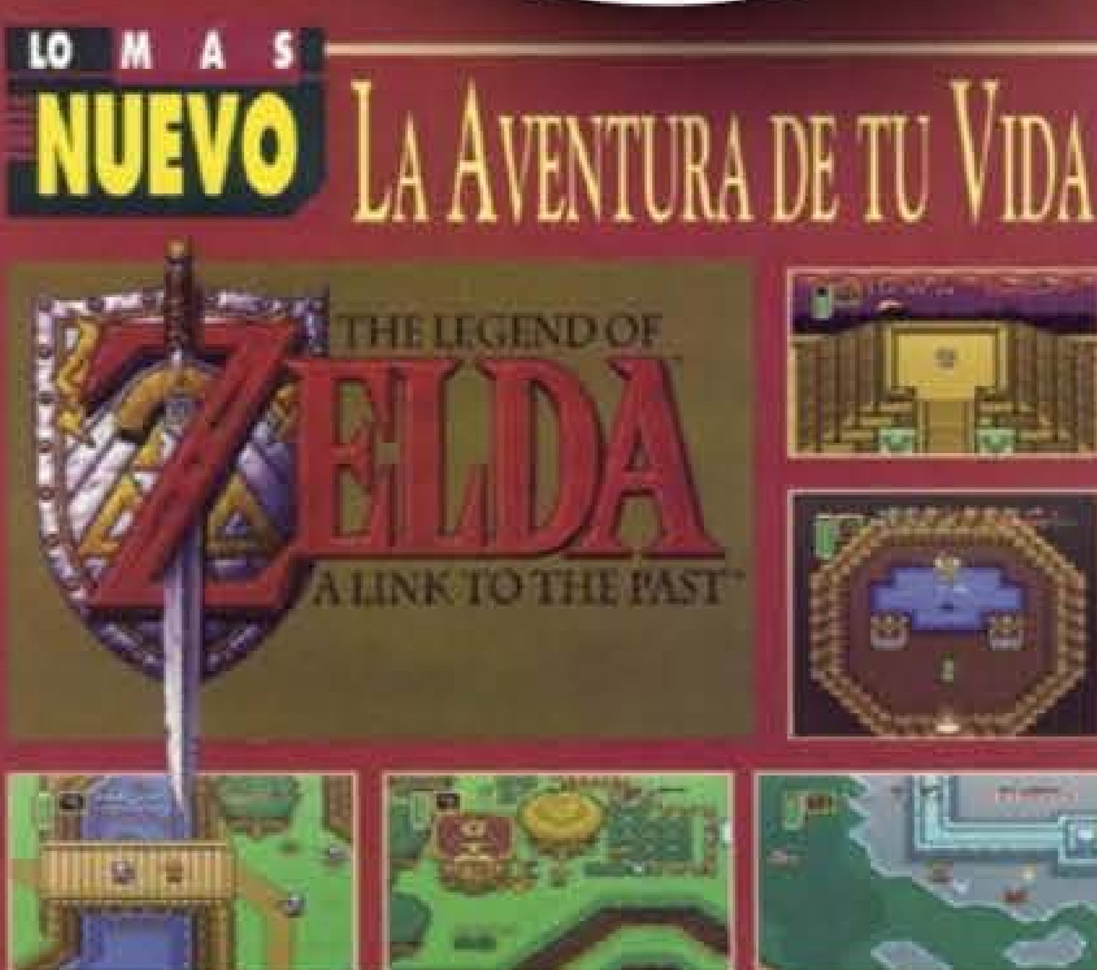
GAME BOY
1º S. MARIO
2 (-) Turt...
3 (5) Batman: R. Joker

La aventura de Link se hizo con el segundo puesto de la lista de éxitos de Super Nintendo de forma inmediata.



nuestra nota

Un RPG soberbio en todos los aspectos que consiguió emocionarnos. Como único punto negativo destacamos la falta de traducción al castellano de sus textos. ¡Pero se llevó un merecidísimo 96!



LO MAS NUEVO

LA AVENTURA DE TU VIDA

THE LEGEND OF ZELDA A LINK TO THE PAST



SUPER NINTENDO

LA LEYENDA DE HYRULE



LAS PUNTUACIONES

SEGA
Nº jugadores: 1 y/ó 2
Nº Continuac.: 1 ó más
Nº de fases: 10
Dificultad: Más Sonic que nunca.
Arcade

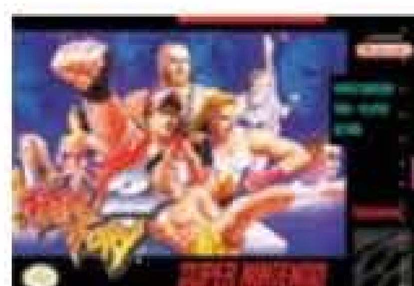
97	Arriba lo tienes todo bien clarito.	
95	Idem de idem.	
96		96





Fases laberínticas, peligrosos enemigos y muchos, muchos saltos, fueron las claves de la aventura de este "peztective"

8 fatal fury 2



- COMPAÑÍA: **SNK**
- CONSOLA: **NEO GEO**
- AÑO: **1993**
- Nº DE LA REVISTA: **20**
- NOTA: **96**

Los hermanos Bogart volvieron a golpear... y lo hicieron con más fuerza que nunca gracias al buen hacer de SNK y a la potencia de Neo Geo.

La continuación de Fatal Fury superó en todos los aspectos al original y sirvió, una vez más, para demostrar que SNK y Neo Geo eran la combinación perfecta si lo nuestro eran los juegos de lucha. Gráficamente sin rival y con una endiablada jugabilidad, *Fatal Fury 2* fue uno de los mejores de su género en aquella época y consiguió dejarnos con la boca abierta.



Convertir la lucha en arte no parecía fácil, pero este juego era un buen ejemplo de que es posible.

CUANDO LA LUCHA ES ARTE

NEO GEO
ARCADE
SNK
SNK
Nº jugadores: 1y 2
Vidas: 2
Nº de fases: 12 y 2 bonus
Niveles de Dificultad: 4
Nº Continuac.: 4
Megas: 106
Gráficos 96
Música 92
Sonido FX 94
Jugabilidad 96
Adicción 96
Total 96
Lo Mejor
Lo Peor

su paso por la revista

Ya habíamos hablado de *Fatal Fury* en el pasado (versión de Mega Drive incluida), pero a esta segunda parte le dedicamos un análisis de lo más espectacular.

nuestra nota

El elevado precio del juego fue el único handicap que hallamos en un título que casi rozaba la perfección.

9 james pond 2 robocod



- COMPAÑÍA: **EA y Millenium**
- CONSOLA: **Mega Drive**
- AÑO: **1992**
- Nº DE LA REVISTA: **7**
- NOTA: **95**

Segundas partes sí que fueron buenas. Y si no que se lo digan a James Pond, que se marcó un regreso absolutamente brillante.

Un pez detective, que respondía al nombre de James Pond, fue el original personaje encargado de revolucionar las plataformas en Mega Drive, llegando a rivalizar con el mismísimo Sonic. Por méritos propios, este cartucho se convirtió en uno de los mejores juegos de la consola gracias a su excelente realización, que aunaba una diversión a prueba de cañas de pescar y una factura técnica brillante. ¡Una verdadera joya de la época!



su paso por la revista

Pese a que la primera parte pasó desapercibida, con *James Pond 2* nos volcamos para daros a conocer las grandes virtudes de este pez, que fue toda una sorpresa.







Tuvo los mejores gráficos de MD hasta la fecha y, para muchos, era más divertido que el primer Sonic.

DE EXITOS

MEGA DRIVE	
1	James Pond 2
2	Sonic
3	Kid Chameleon
4	The Immortal
5	Castle of Illusion
6	Shadow of the Beast
7	Thunder Force III
8	Klax
9	Toki
10	Hellfire

LYNX	
1	Scrapyard Dog
2	War Birds
3	Checkered Flag
4	Viking Child
5	Zarlor Mercenary

SEGA	
1	Sonic
2	Shadow of the Beast
3	Asterix
4	Castle of Illusion
5	Donald
6	Bonanza Bros
7	Super Kick Off
8	Mercs
9	Klax
10	Gho...

GAME BOY	
1	Terminator 2
2	R-Type
3	Double Dragon 2

Nuestro análisis incluyó varios "Hobbytrucos" que hacían más fácil la vida del peculiar detective.

nuestra nota

Un juego alucinante en todos sus apartados que se llevó un 95. ¡Un auténtico pelotazo para los "plataformeros"!

LAS PUNTUACIONES

ELECTRONIC ARTS + MILLENIUM — Nº jugadores: 1 — Dificultad: La justa — Nº Continuac.: 1 — Nº de fases: 9

97 — 93 — 92

Gráficos, sonido y jugabilidad totalmente perfectos.

Que no salgas corriendo a por él.

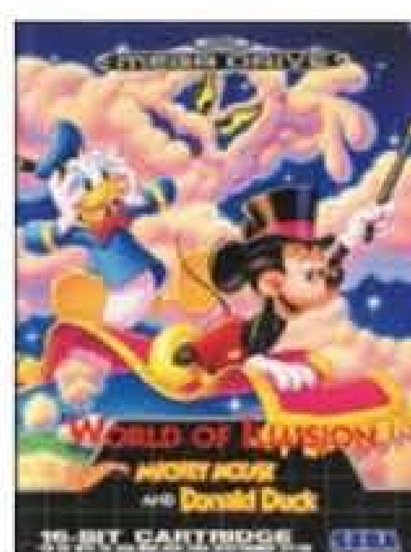
95



Las referencias a los clásicos de Disney eran todo un puntazo.



10 World of Illusion



- COMPAÑÍA: **Sega**
- CONSOLA: **MD**
- AÑO: **1992**
- Nº DE LA REVISTA: **15**
- NOTA: **95**

La magia de Disney se fusionó con la experiencia de Sega para regalarnos un título de plataformas único y totalmente irrepetible.

Tras Castle of Illusion, Mickey Mouse volvió a Mega Drive acompañado del Pato Donald para marcarse una aventura tan mágica como algunas de sus referencias a grandes clásicos de Disney, como Pinocho, La Sirenita o Alicia en el País de las Maravillas. Arte en movimiento y un excepcional modo para dos jugadores hicieron de este juegazo uno de los indispensables de Mega Drive.

LISTAS DE EXITOS

NINTENDO 1º SUPER MARIO III

MEGADRIVE 1º SONIC 2 — Robocod, World of Illusion, Sonic, Castle of Illusion, Splatter House II, Alien 3, Aquatic Games, Lemmings



su paso por la revista

Una preciosa portada, una completa guía y un largo análisis fueron solo parte de la cobertura que ofrecimos a este juego, al que seguimos muy de cerca en todo momento.





El juego tuvo su propia guía en la revista. ¡Con todos los mapas!



nuestra nota

Destacamos su brillante apartado técnico y artístico, pero el resto de aspectos no le iban a la zaga. ¡Juegazo!

LAS PUNTUACIONES

SEGA — Nº jugadores: 1 ó 2 — Dificultad: Perfecta, como todo el juego. — Nº Continuaciones: Infinitas — Nº de fases: 5

96 — 93 — 95

Gráficos, scrolles, animaciones, sonido, la posibilidad de jugar con Mickey y Donald a la vez.

¿Es que hay algo del juego que no esté arriba?

95

¿SABÍAS QUE...?

Decidir el juego de portada del número 1 tuvo su miga. La apuesta inicial era por Sonic, pero como sabéis al final fue para Los Simpson. Amalio Gómez os cuenta por qué en la página 30.





Pese a dejarse ver ya en la primera, Sonic tuvo que esperar hasta el número 9 para protagonizar una portada de Hobby Consolas.¡Un erizo muy olímpico!

HORÓSCOPO CONSOLERO

Saber si te iban a favorecer los astros consoleros el próximo año fue posible gracias al horóscopo que incluimos en Navidad del 92.

curiosidades de la revista

La primera etapa de Hobby Consolas dejó para el recuerdo cientos de anécdotas y momentazos. Aquí os mostramos una selección de algunos de los más relevantes y divertidos.

Concursos increíbles

Arrancar la revista regalando 1.000 Game Boy fue solo un anticipo de los numerosos concursos que llegarían después. Cientos de consolas, como Neo Geo Geo, Super Nintendo o Mega CD, y muchos más juegos para todas las plataformas salieron de nuestra redacción hacía los hogares de los ganadores de nuestros sorteos.

¡QUÉ LOCURA!

Consolas inventadas, análisis de parodias de juegos... aquí es donde dábamos rienda suelta a nuestra imaginación y plasmábamos todas las neuras, en clave de humor "a la española", que se nos ocurrían.

moldeando hobbyconsolas

Poco a poco, y con vuestra inestimable ayuda, fuimos ampliando horizontes y creando nuevo contenido y secciones en nuestras revistas. ¡Algunas se mantienen hoy en día!

Entrevistas exclusivas

Allí donde estaba la noticia, y grabadora de casette en mano, acudíamos a entrevistar a todo tipo de figuras del mundillo.

Entrevista

EL ÚLTIMO EMPERADOR

Entrevista

Nick Alexander, Director general de Sega Europa

«Para Sega, España es un mercado extraordinariamente importante.»

Así debe ser, pues las visitas a España de los responsables de las principales compañías japonesas de videojuegos no dejan de sucederse. En esta ocasión fue Nick Alexander, quien, a su paso por Madrid, nos comentó algunos aspectos interesantes de la situación actual de Sega en nuestro país y en el mundo.

"El mercado en estos

"Tenemos la intención de vender de aquí a finales de este año, 2,5 millones de Super Nintendo en Europa y 12 millones en todo el mundo".

Juji Naka, creador de Sonic, el Sr. Todori, director general de Nintendo... grandes personalidades del sector de la época respondieron a nuestras preguntas.

¡Hola, amigos!. Permitid que me presente. Me llamo Yen y soy, modestia aparte, uno de los mayores entendidos en consolas del mundo. A partir de hoy estaré en estas páginas a vuestra disposición. Cualquier problema que tengáis, cualquier truco que queráis saber, cualquier cosa que se os ocurra ... no lo dudéis, enviadmelo en una carta y trataré de contestarla lo antes posible.Eso sí, debéis poner en el sobre: HOBBY CONSOLAS HOBBY PRESS S.A. Carretera de Irún Km 12,400 MADRID indicando en una esquina: TELÉFONO ROJO. ¡Animo, espero vuestras cartas!.

TELÉFONO ROJO

YEN SE PRESENTA

Cuantas veces habremos oído la pregunta de ¿quién es Yen? ¡Pero si es muy fácil! Yen es nuestro mayor experto en videojuegos y responsable de contestar vuestras preguntas en el Teléfono Rojo. ¡Esta su primera "foto"!

BIG IN JAPAN

Batman Returns

Road Blaster FX

Rushing Beat Run: Rival Tu...

Super Deformer Battle Soccer

Estreno de "Big in Japan"

Saber lo que se cocía en Japón, cuna de los videojuegos, no era fácil, pero gracias a esta espacio os acercamos la actualidad consolera nipona.

Batman Returnd para SNES tiene el honor de ser el primer juego del que hablamos en Big in Japan, sección que se estrenó en el número 19 de la revista.

TENIENTE RIPLEY

Tiene 23 «tacos» y comenzó en esto de los videojuegos con una N.E.S. Le pirran los juegos de aventuras como "Battle of Olimpus" y presume de ser una experta en shoot´em-ups aunque el "Star Force" le traiga por la calle de la amargura. También se considera una gran jugadora de basket (risas).

PEPO SCOPE

En su D.N.I. pone que nació en el 69. Le vuelven loco los cartuchos de deportes y «The Legend of Zelda» de Super Nintendo se lo acaba con los ojos cerrados (toma ya). Aparece y desaparece como el Guadiana, pero en el momento más inesperado vuelve a dar guerra. No intentéis retarle a un partido de baloncesto, pues seguramente os reducirá a basura (más risas).

LOLOCOP

Recorre las calles de la ciudad luciendo sus camperas desde hace más de dos décadas. Hombre de mundo donde los haya, con él llegó el escándalo. Su curtido rostro delata las interminables noches batiéndose el cobre con todo tipo de cartuchos deportivos. Dice que Díaz-Miguel no supo apreciar su demoledor tiro de 6´25 (carcajadas totales).

LOLOCOP

Terminó la cuenta atrás. El Mega Cd con todas sus alucinantes novedades está a punto de salir. Como aperitivo, aquí tenéis los títulos más importantes que aparecerán con el soporte. La nueva era del compacto está ya a vuestra disposición.

CRUELA DE VIL

Con los calores del verano nada mejor que trasladarnos a la Prehistoria para disfrutar de las aventuras del pequeño Chuck Junior, que llega a Game Gear cargado de aventuras y sorpresas. Aunque para sorpresas, las que encontraréis en este número veraniego.

TENIENTE RIPLEY

Parque Jurásico abre sus puertas a los osados jugadores que se atrevan a enfrentarse a sus peligros. Y por si fuera poco, echad un vistazo a este reportaje con las próximas novedades de Nintendo.

BOKE

¡Guau!, casi me mato con estos increíbles MicroMachines. Si queréis saber más cosas sobre este excepcional juego para Mega Drive, buscadme en el interior de este número. No os arrepentiréis.

Caricaturas de los redactores

Unas divertidas ilustraciones creadas por José Luis Sanz, redactor de la revista por aquel entonces, servían de carta de presentación a nuestro equipo, que firmaba con seudónimos de rollo muy noventero.

Estrenamos hoy sección rumorológica consolera. Tope.

• Y vamos con **lo último de Atari**. Suponemos que muchos de vosotros ya sabréis que los muchachos de la casa americana llevan algún tiempo enfrascados en **El Proyecto**, así con mayúsculas, de sacar al mercado una **super consola**. De lo que probablemente no estéis al tanto es de que el proyecto cambia día a día. En un principio, la supermáquina, de nombre **Jaguar**, iba a disponer de un procesador 16/32 bits (sin definir) y había

Nace "Rumores"

El número 5 de HC inauguraba los rumores, una de vuestras secciones favoritas, y en la que os contábamos los últimos cotilleos y pistas de las que nos enterábamos.

verdaderamente s... es que el proyecto ... ahí...

• La **Bartmanía** ataca de nuevo. El popular personaje de pelos en punta y ojos de huevo tiene nuevo papel en el mundo Nintendo. Tras haber dejado atrás su misión espacial y la fuga del campo de la muerte, Bart debe enfrentarse ahora al **mundo**, ni más ni menos, en una

Grandes batacazos

Aunque tuvimos la suerte de disfrutar de juegos brutales, también nos llevamos alguna que otra decepción. ¡Y fuimos bastante duros!

G-Loc, con un 40, se llevó la peor nota de los primeros dos años de HC. ¡Y Altered Beast de Master System tuvo un 45!

LOS REGALOS

Suscribirse a la revista siempre ha sido la mejor opción, sobre todo si al hacerlo os regalamos cosas tan molonas como un reloj de pulsera con la forma de Game Boy o un puntero Walkman.

LISTAS DE ÉXITOS

En esta imagen tenéis la primera lista de éxitos que publicamos en Hobby. ¡Sí, la del número 1! La verdad es que no fue nada fácil confeccionarla dada la cantidad de juegazos que existían.

moldeando hobbyconsolas

Comienzan las comparativas

Todo un clásico. ¿Qué consola comprar? ¿Cuál es el mejor juego de fútbol? Con nuestras comparativas las dudas eran mucho menores.

Tras la llegada de SNES publicamos una comparativa de todas las consolas de 16 bits. ¡Era tan completa que algunos aún están decidiendo cuál de ellas comprar!

EL ECTS de 1992, la extinta feria de videojuegos londinense, fue una de los primeros eventos internacionales que cubrimos.

¡¡Los reportajes son exclusivos!!

Ferias internacionales, presentaciones de juegos, nuevas consolas... En Hobby Consolas no se nos escapaba nada, daba igual donde o cuando sucediera.

Estreno Game Masters

A cargo de Marcos García (The Elf) en estos reportajes os contábamos todos los secretos de las consolas del presente y del futuro.

No había consola que se nos escapara de nuestra completísima disección, que aportaba todo tipo de información y datos técnicos.



Ghouls 'n Ghosts, Castle of Illusion.... muchos grandes juegos pasaron por nuestra sección "acaba con..."

¿SABIAS QUÉ...?

Los mapas desplegables se incluían junto a los primeros números. Estos precursores de las guías mostraban los niveles completos de algunos juegos y trucos, pistas...

La contralista

Tuvimos la genial idea de animaros a que nos dijerais vuestros peores juegos para elaborar un top... ¡de los peores títulos! Por supuesto, la iniciativa caló y las cartas que recibimos fueron tan numerosas como divertidas.

CONSOLA	Ulti	Pénul	Antepénul
MEGADRIVE	Flicky	Zoom	Star Flight
M. SYSTEM	Line of Fire	E-Swat	Back to the Future 2
NINTENDO	Lee Trevino's Fighting Golf	Days of Thunder	Top Gun
GAME BOY	Dynablaster	Paper Boy	World Cup
GAME GEAR	Pengo	Solitaire Poker	GP Monaco
LYNX	Cyberball	Robotron	Xenophobe

LA CONTRALISTA

Empezamos hoy algo que siempre hemos tenido ganas de hacer: la contralista.

¿Que de qué va ésto?. Muy sencillo. Se trata de elaborar una lista de anti-éxitos en la que nos digáis los títulos de los cartuchos que menos os han gustado, con los que más os habéis aburrido, o, simplemente, de aquellos de los que os arrepentís haber soltado el dinerillo. Sencillo, ¿verdad?

Este mes hemos echo nosotros la contralista, pero esperamos vuestras opiniones para que, a partir de ahora, la hagáis vosotros mismos.

Y, como siempre, ya sabéis que en una esquina del sobre debéis poner, además de los datos de siempre: LA CONTRALISTA.

¡Esperamos vuestras opiniones!.

HOBBY CONSOLAS
431
TODOS LOS JUEGOS COMENTADOS EN LA HISTORIA DE HOBBY CONSOLAS

LOS ESPECIALES

Los suplementos, como el que tenéis ahora entre las manos, son todo un clásico de Hobby Consolas. Uno de los que más gustó en aquella época fue el que acompañaba al número 15, en el que recogíamos todos los juegos puntuados. ¡431!



También hubo números rompedores, como el 26, en el que llegamos a la 100 páginas de análisis. ¡Qué pasada!

Las secciones de los lectores

Cartas, dibujos, "Hobbytrucos"... desde el primer momento quisimos haceros muy partícipes de la revista, y la respuesta de los lectores fue brutal. No estaríamos escribiendo esto si no fuese por vosotros. ¡Mil gracias!



¿Que no existen los foros de internet? ¡Pues montamos un mercadillo para que vendáis e intercambiéis vuestros juegos!



MEGADRIVE

FLASH BACK

AVENTURA
US GOLD
Delphine
Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 7
Niveles de Dificultad: 3
Nº Continuac.: Infinitas
Megas: 12

Gráficos 94
Los movimientos digitalizados del protagonista son increíbles.

Música 82
Está bien hecha, aunque no es de las mejores que ha tenido la Mega Drive.

Sonido FX 93

Jugabilidad 95
Sus tres niveles de dificultad y la facilidad de manejo le convierten en jugable hasta decir basta.

Adicción 93
Como los buenos juegos. Flashback no es fácil y te mantendrá enganchado durante meses y meses.

Total 94
La mejor aventura gráfica que existe para Mega Drive. Sin duda, uno de los juegos del año.

Lo Mejor
Los extraordinarios movimientos de los personajes, las magníficas intros de cada nivel... es insuperable.

Lo Peor

NUEVA FICHA

En el número 20 de la revista cambiamos la habitual ficha de puntuación que había al principio por otra mucho más completa, que añadía una descripción detallada de cada apartado, e incluía algunos totalmente nuevos, como el de la adicción (¡toma!).

LAS PUNTUACIONES

Arcade

LUCAS FILM GAMES
Nº jugadores: 1
Dificultad: Que la fuerza os acompañe...
Nº Continuaciones: 10
Nº de fases: 5.

96
95
95

Todo, hasta el plástico del cartucho.

Que no lo hayamos tenido antes en nuestras manos.

96



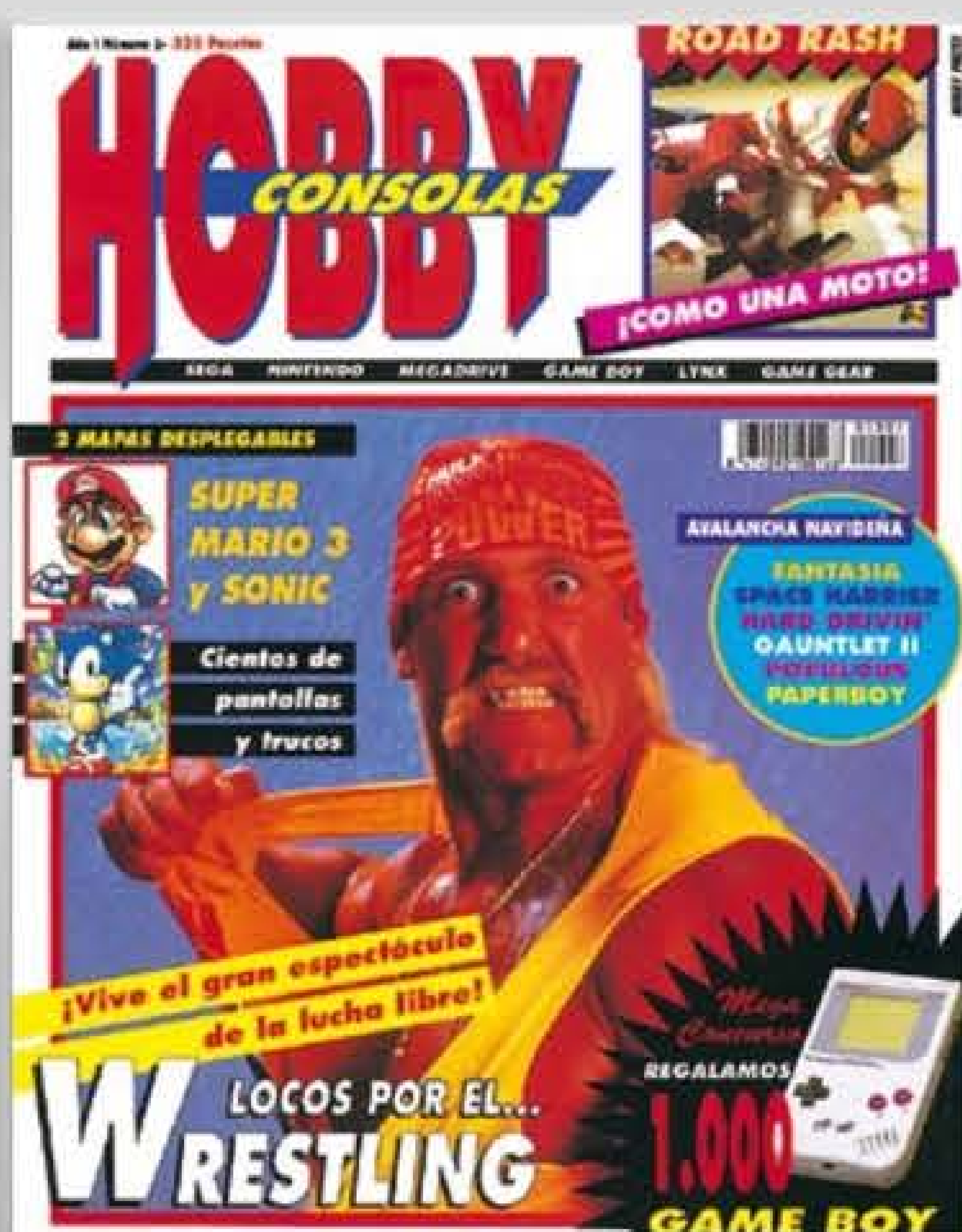


marchando una de tapas

27 números formaron este primer ciclo de la revista, que fue de octubre de 1991 a diciembre de 1993. Hacemos un repaso por las portadas de todos ellos.



NÚMERO 2. El inminente estreno de la segunda parte de Terminator, así como el de sus juegos oficiales para Game Boy y NES, marcó la portada del segundo número, en la que también aparecían Mickey y Mario, que presentaban nuevos títulos.



NÚMERO 3. La lucha libre, uno de los fenómenos del momento de la televisión en España, inundó de testosterona nuestro escaparate en este ejemplar. Y es que Hulk Hogan era mucho Hulk Hogan.



NÚMERO 4. La extensa comparativa de coches que nos marcamos en el interior de la revista fue la protagonista de esta portada, en la que tambien bailábamos a ritmo de rap con *Toe Jam & Earl.*



el primer número de hobby consolas se lanza a los quioscos

EL NÚMERO 1 de nuestra revista marcó un antes y un después en la prensa de videojuegos en España. Aunque ya existían otras publicaciones especializadas, como MicroHobby o Micromanía, Hobby Consolas fue la primera gran revista del país dedicada en exclusiva a hablar sobre juegos para todas las consolas, dejando de lado a los ordenadores. Esta ya mítica imagen de Bart Simpson, junto con el mega concurso de Game Boy, fueron su carta de presentación.



NÚMERO 5. El estreno de *Super Kick off* nos llevó a hacer un extenso reportaje de juegos de fútbol, en el que enfrentamos en el terreno de juego a los 10 mejores títulos del género en el momento.



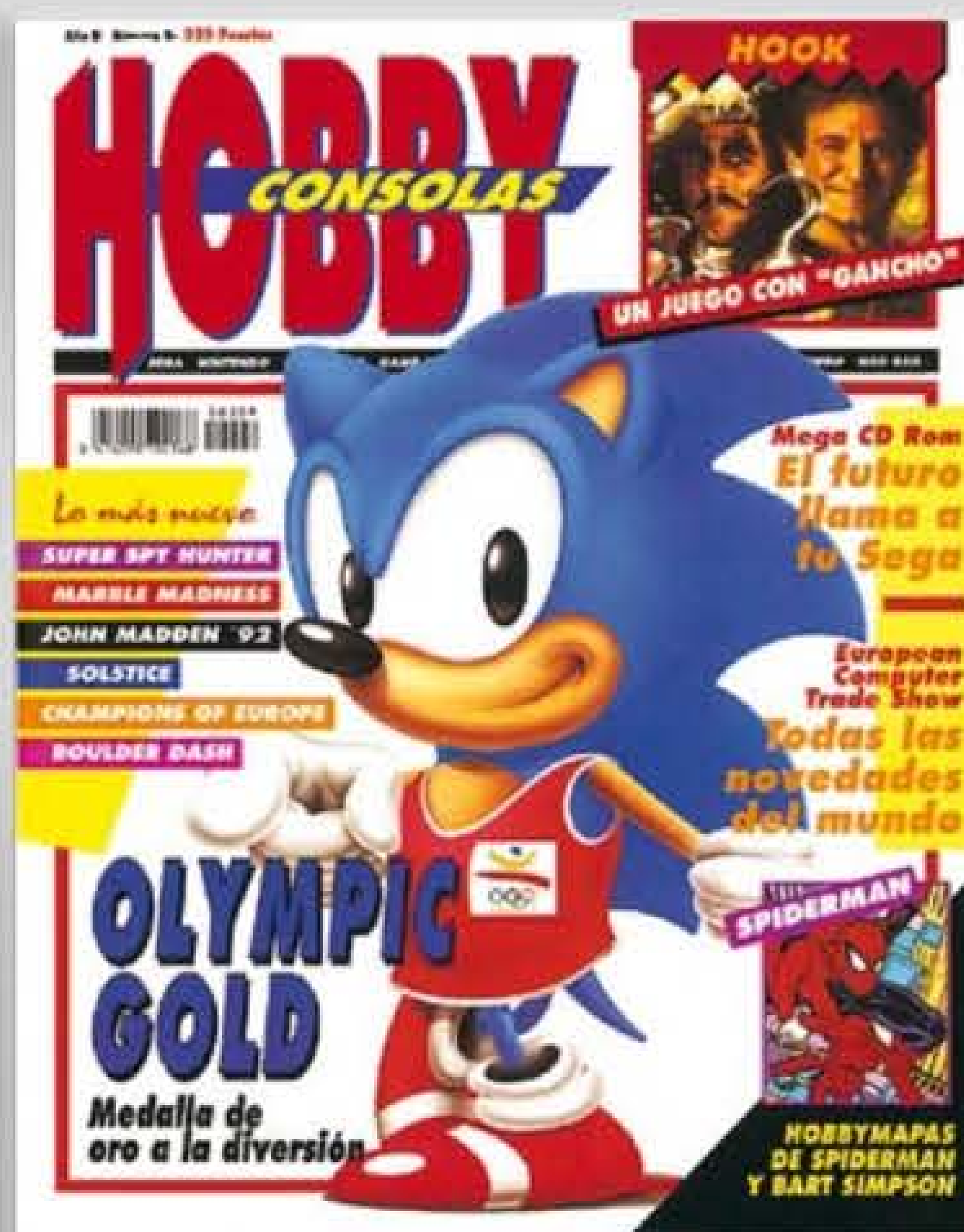
NÚMERO 6. ¡Por Tutatis! El 'traslado' de Ástérix y Obélix a Master System marcó esta portada, en la que también aparecía Robocop... que no luchaba contra los romanos, pero también repartía lo suyo.



NÚMERO 7. El polifacético Kid Chamaleon surcaba en plan chuleta nuestra portada del séptimo número, que también ofrecía una sorpresa de lo más "fresca": ¡el análisis del genial *Robocod* para MD!



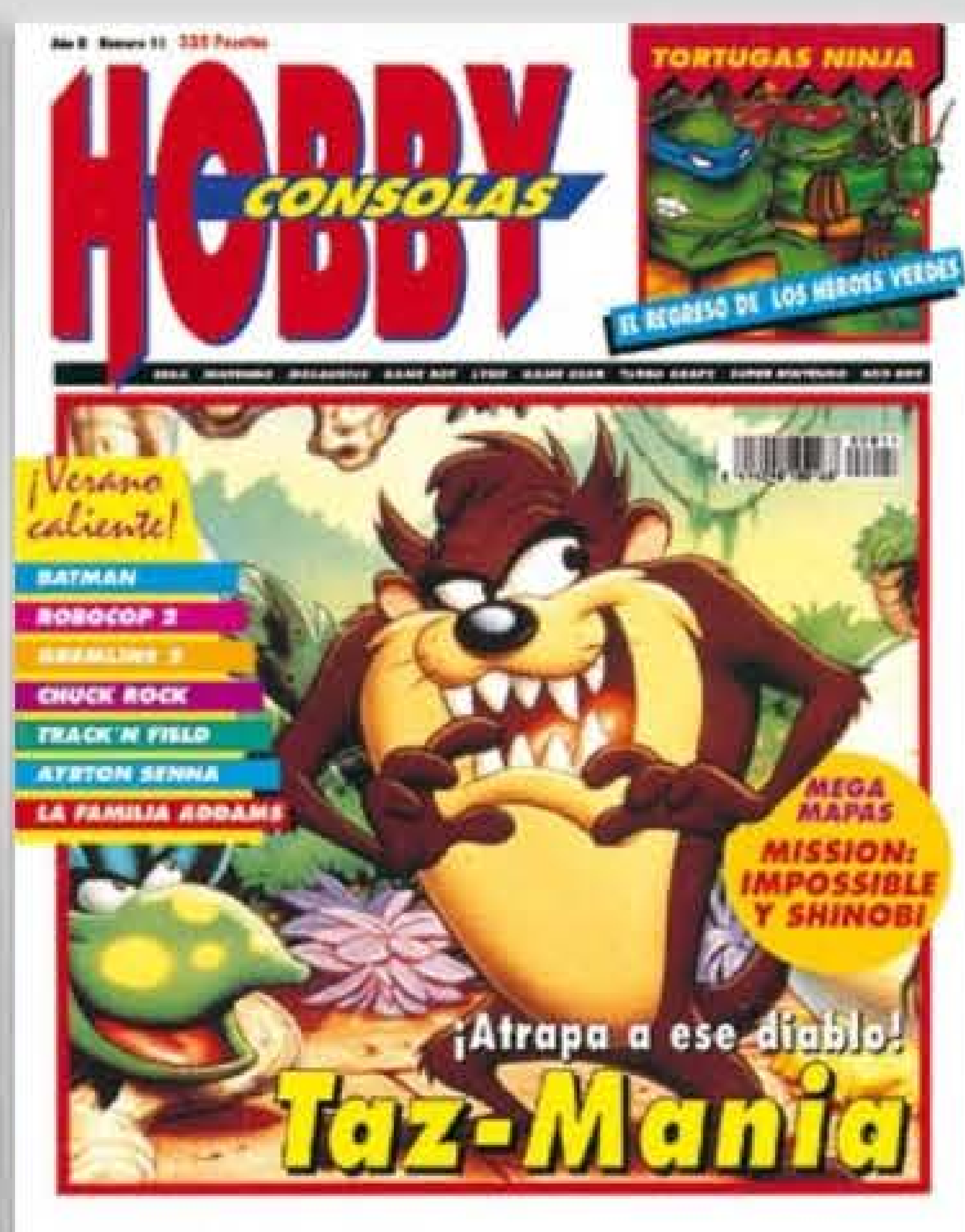
NÚMERO 8. Los Addams, la familia más 'pertur' de la televisión, posaban así de orgullosos en nuestra octava portada, en la que también se dejó caer Toki y la Sirenita. ¡Menuda mezcla de personajes!



NÚMERO 9. Sonic no quiso perderse las Olimpiadas de Barcelona 92... ni tampoco la oportunidad de ser protagonista absoluto, por primera vez en su historia, de una portada de Hobby Consolas.



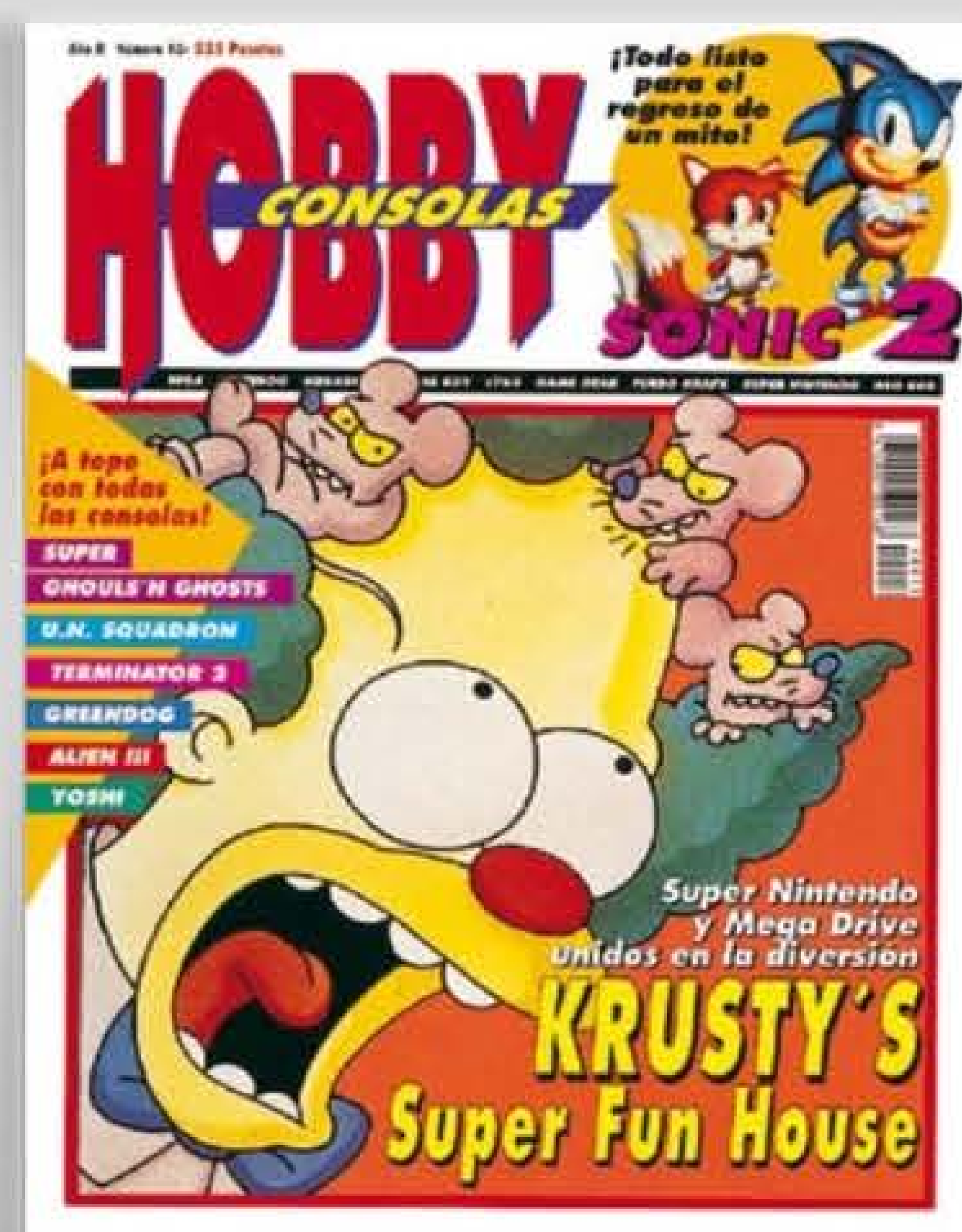
NÚMERO 10. Si la mascota de Sega era el rey del mes anterior, en este le tocaba el turno a Mario, que se estrenaba como motivo principal de una portada, ¡y además nos regalaba un holograma 3D en color!



NÚMERO 11. Tras protagonizar un juego para Atari 2600 en 1983, Taz regresaba a las consolas por todo lo alto: estrenándose en Mega Drive y siendo el motivo principal de la portada número 11 de Hobby.



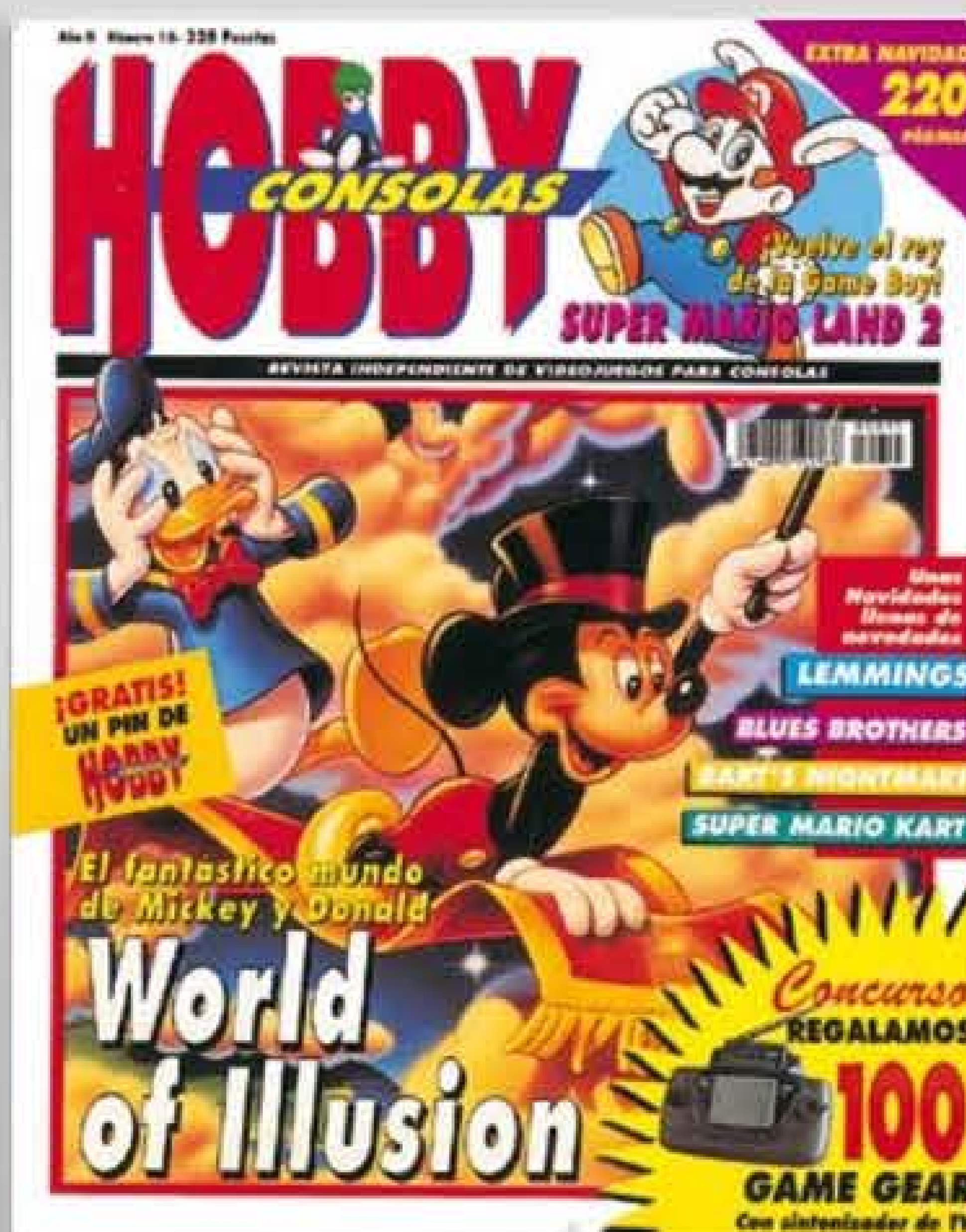
NÚMERO 12. El marchoso cavernícola Chuck Rock lucía tripita en esta divertida portada, en la que también aparecían los Tiny Toon. La llamada al orden la ponía un Terminator de lo más amenazante.



NÚMERO 13. El decimotercero número de Hobby Consolas repetía la fórmula del primero, con un personaje de los Simpson (Krusty) como protagonista y Sonic en la parte superior.



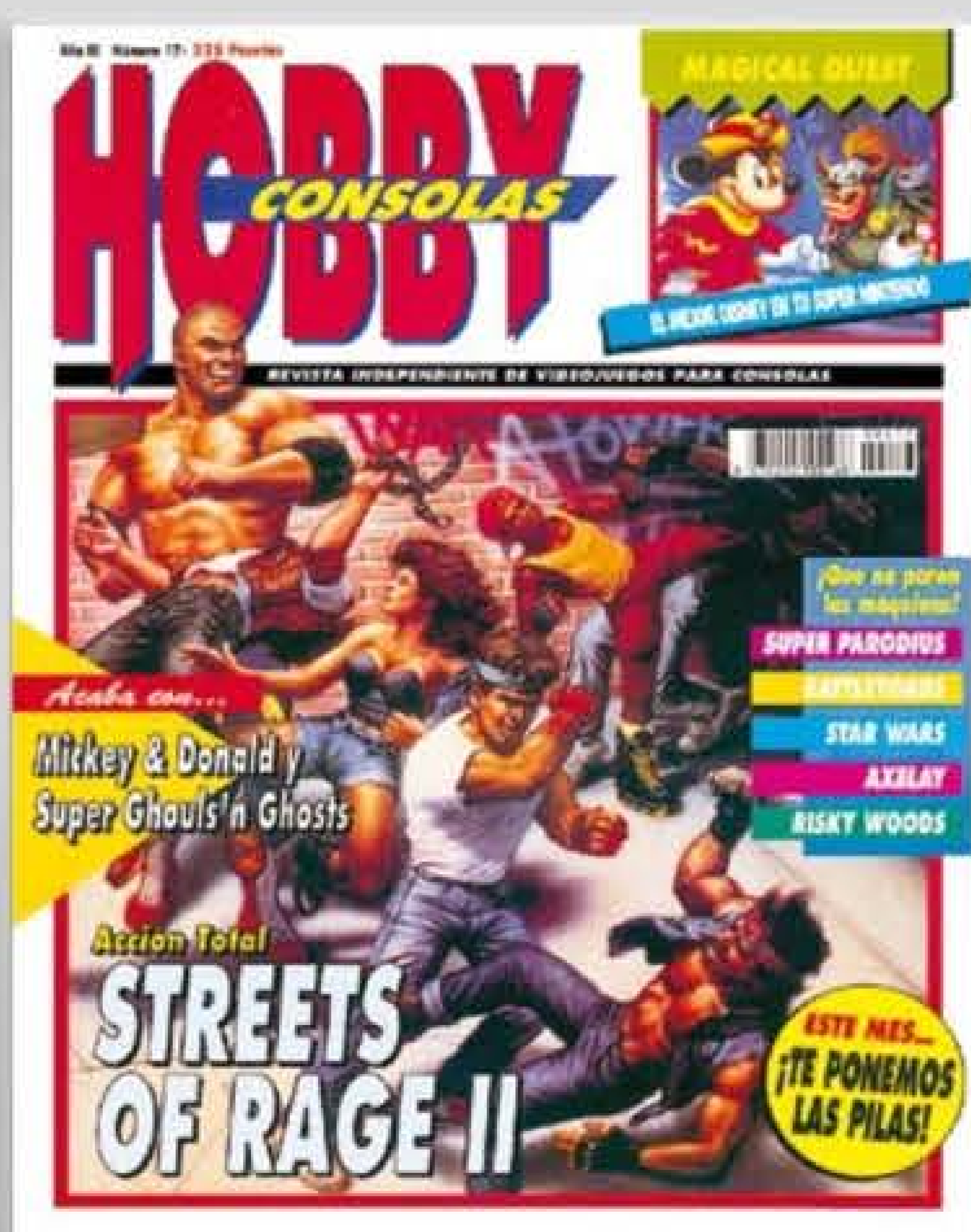
NÚMERO 14. La genial adaptación de *Street Fighter II* para SNES copó la atención de la portada de este número. junto al que os regalábamos un pin de *Sonic 2* e iniciábamos el concurso de Game Gear.



NÚMERO 15. Mickey y su *World of Illusion* fueron los encargados de ambientar este decimoquinto número... aunque para ilusión, la que nos hizo regalaros un pin con el logo de la revista.



NÚMERO 16. La propuesta espacial de *Thunder Force IV* fue nuestra "ventana al mundo" en esta ocasión, que vino acompañada por *Mario Paint* y el regreso de un grande: ¡*Prince of Persia*!



NÚMERO 17. Los mamporros de *Streets of Rage II* fueron tan fuertes que llegaron hasta nuestra portada, en la también nos hacíamos eco de *The Magical Quest* para Super Nintendo.



NÚMERO 19. Fox McCloud, Falco Lombardi y compañía miraban al horizonte en el momento de la llegada de *Starwing* a nuestras SNES, juego que analizamos y puntuamos con una nota de 95.



NÚMERO 20. Esta impactante imagen tiñó de negro la portada con motivo de la llegada de *Flash Back* a Mega Drive. Las imágenes, en primicia, de los nuevos juegos de Dragon Ball la completaron.



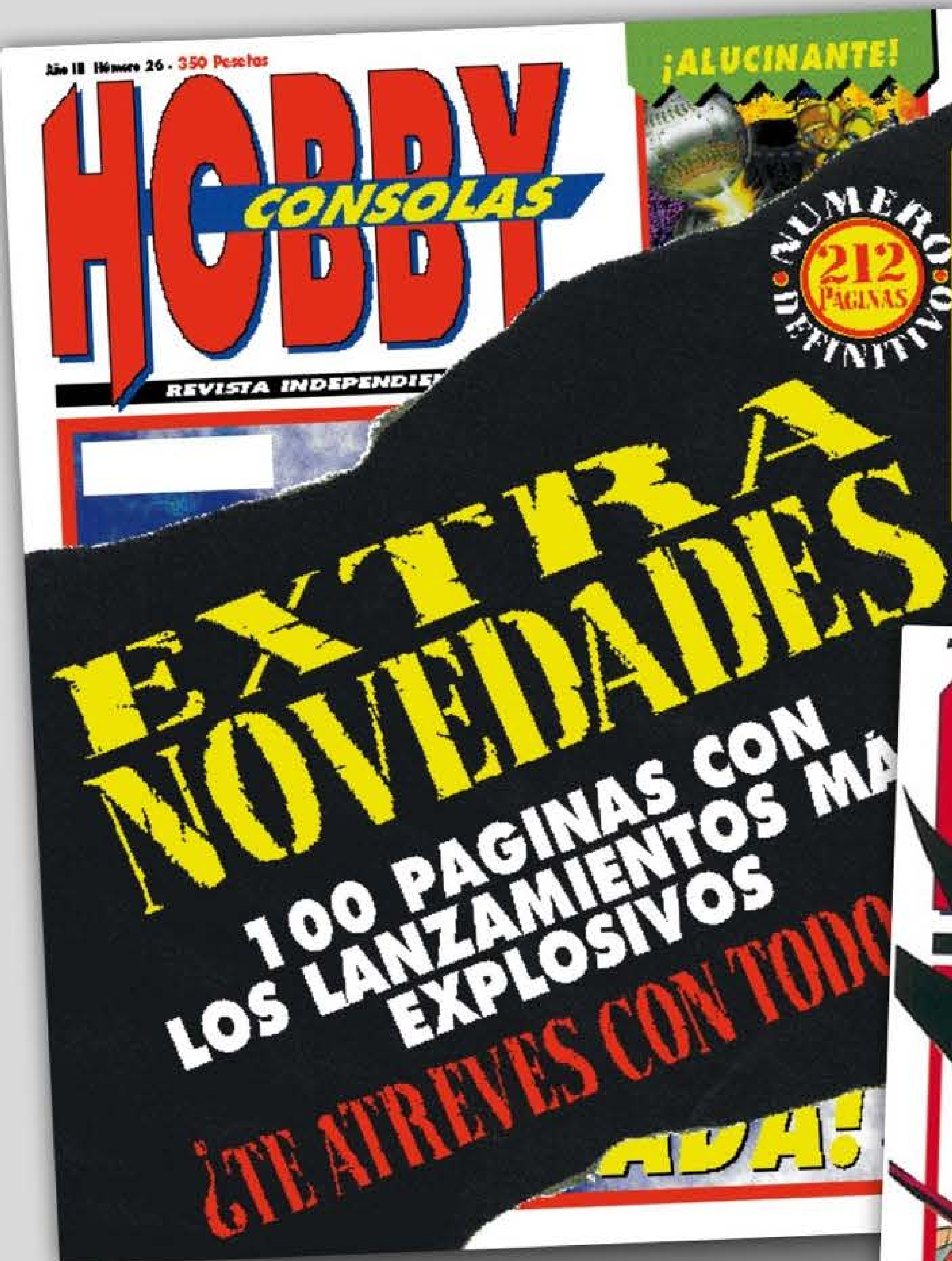
NÚMERO 21. Otra exclusiva, en esta ocasión relacionada con Jurassic Park, fue la protagonista de este número, junto al que también os regalamos un Switchstix solo apto para jugones.



NÚMERO 22. Un especial de juegos de lucha, en el que repasábamos títulos como *Mortal Kombat* o *World Heroes 2*, fue el motivo por el que nos marcamos esta espectacular portada.

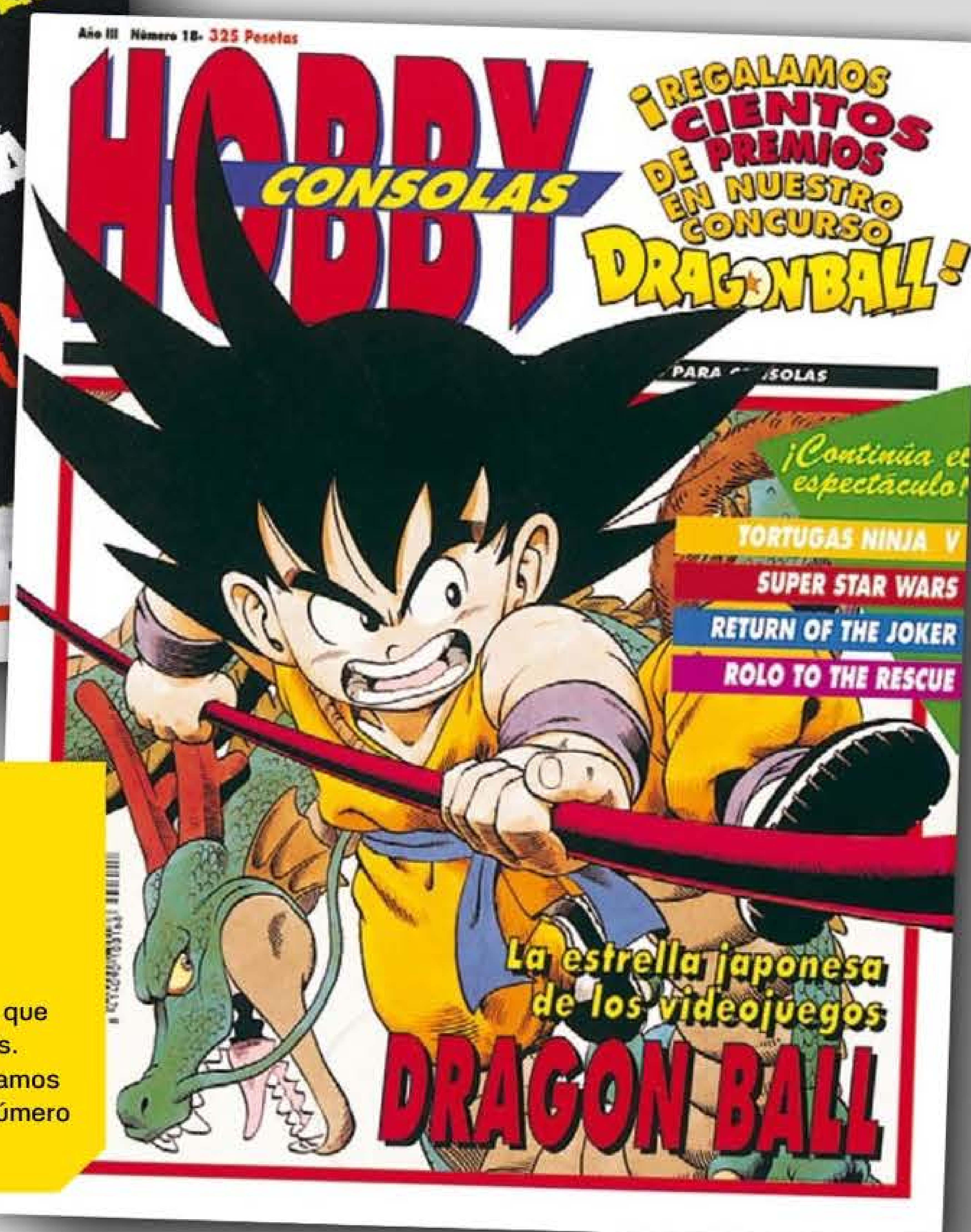


NÚMERO 23. Un Sonic de lo más surfero fue el encargado de ambientar este número, en el que Mega CD, los estrenos de SNES o la preview de *Jurassic Park* también se hacían notar.



sangría de análisis de juegos

EL NÚMERO 26 rompió la estética habitual de las portadas de la revista con una agresiva imagen en la que ya se adelantaba lo que escondía el interior. Nada menos que 100 páginas dedicadas a análisis en las que comentamos y puntuamos 36 títulos diferentes. Con la Navidad de 1993 a la vuelta de la esquina, la avalancha de lanzamientos hizo que nos marcáramos un número tan completo como extenso, que se fue a las 212 páginas.



el número más vendido de la historia

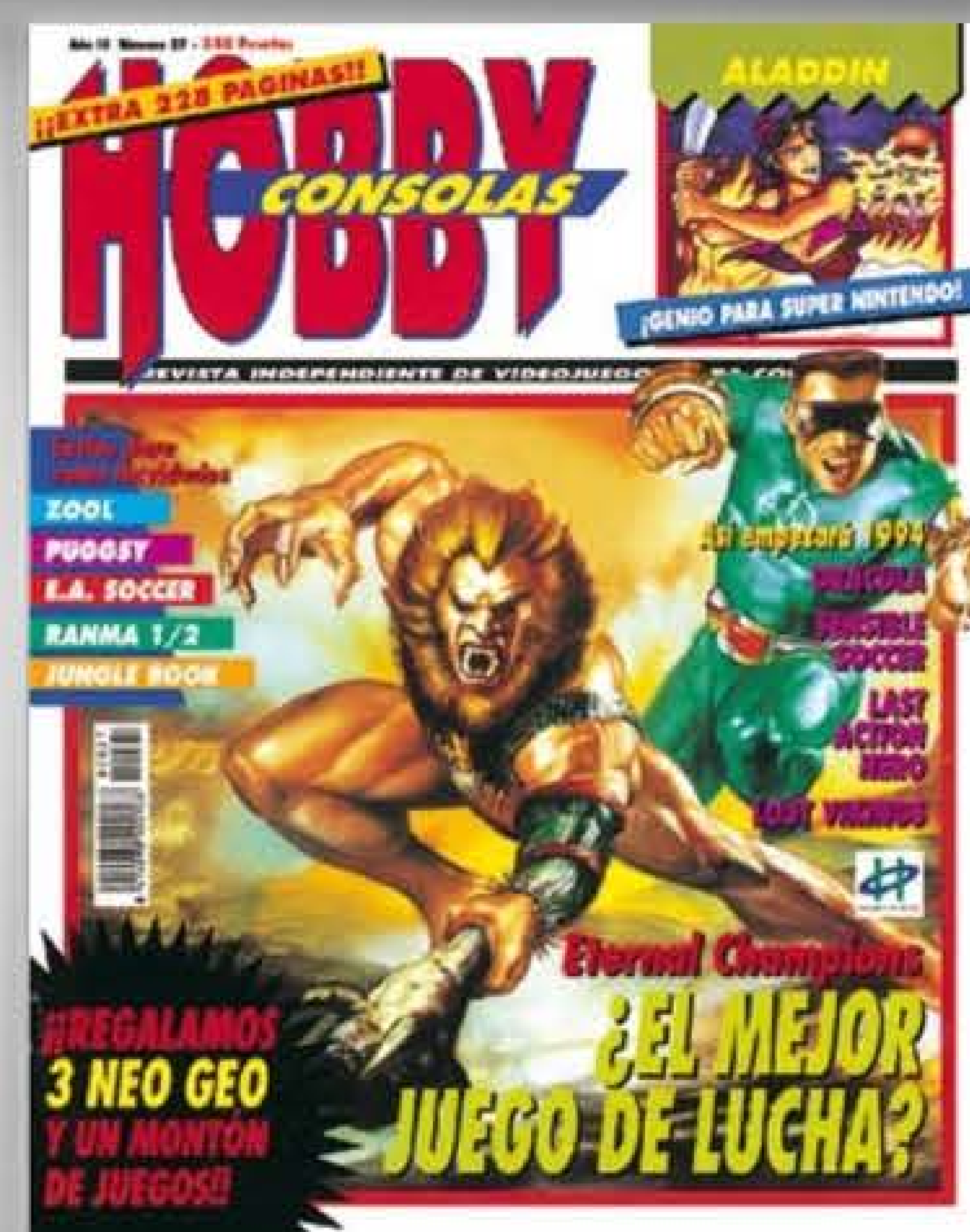
EL NÚMERO 18 presentó una espectacular imagen de Goku con motivo del reportaje que dedicamos al protagonista de Dragon Ball, que era una de las estrellas del momento en la televisión de nuestro país. Este poder mediático, unido al enorme concurso que iniciamos (dábamos cientos de premios relacionados con la serie), convirtieron a este número el más vendido de la historia de la revista: ¡180.000 ejemplares!



NÚMERO 24. El dragón de *Mortal Kombat* fue el encargado de daros a conocer todos los secretos del brutal y polémico juego de lucha. También analizamos los primeros juegos de Mega CD.



NÚMERO 25. Tras una larga espera, *Jurassic Park* salía por fin a la venta en casi todas consolas, y nosotros os ofrecimos los análisis de las versiones de SNES, Mega Drive, NES y Game Boy.



NÚMERO 27. El género de la lucha volvía a ser el centro de nuestra atención gracias a *Eternal Champions*, que apuntaba maneras para convertirse en un referente. ¿Lo conseguiría?



bio

AMALIO GÓMEZ ya era un veterano de la prensa del videojuego antes de que se lanzara Hobby Consolas, tras curtirse en la revista Micro Hobby.

SE MANTUVO AL FRENTE durante más de 20 años, como director de la revista, y como director del área de videojuegos de la editorial.

ACTUALMENTE es editor de Micromanía, la revista de PC, que sigue fiel a su cita mensual con el quiosco.

hobby consolas: el origen

por **AMALIO GÓMEZ**

Año 1991. En una lejana galaxia –"La Carretera de Burgos"–, en el remoto planeta de "Alcobendas" , entre revistas de Spectrum, Amstrad y Commodore, los mayores y más afamados expertos conocidos en el noble arte de "echarse unos vicios" fraguaron la idea de editar la que con el tiempo se convertiría en la revista de videojuegos más prestigiosa y afamada de todos los tiempos: HOBBY CONSOLAS.

Las huestes de los antiguos "Ordenadores Personales" libraban su apasionante guerra en la mítica Micromanía, una vez que Amstrad Semanal y Microhobby habían quedado ya olvidadas en la noche de los tiempos. Pero los ejércitos de las nuevas y florecientes "maquinitas de esas de jugar" - Master System, NES, Game Boy, Game Gear... -, necesitaban un nuevo campo de batalla en el que competir, un terreno virgen y aún por explorar en el que mantendrían la más encarnizada lucha jamás conocida en el universo de la Diversión. Su único objetivo: conseguir instalarse en el mayor números de hogares y obtener el preciado galardón de ser "La Consola más Vendida del Mercado".

Y así llegó Hobby Consolas, con la intención de que ambos contendientes y los miles y miles de incondicionales seguidores de cada bando -los Nintenderos y los Segadictos- tuvieran un escenario común en el que darse de tortas. Los inicios, desde el N° 1, ya vaticinaron la tónica general de los años venideros: disputas, presiones y hasta encantamientos en forma de exclusivas y páginas de publicidad, con la obsesiva finalidad de que cada título editado, máximo baluarte de cada bando, se situara en la portada del siguiente número.

Para la portada aún virgen de la primera Hobby Consolas había dos contendientes: por el bando de Sega, una vertiginosa criatura azul de apariencia extraña a la que apodaban Sonic, y por el bando de Nintendo, un jovencito travieso que por aquel entonces ya tenía una merecida fama (que persistiría, quién lo iba a decir, hasta nuestros días) y al que llamaban Bart Simpson.

El día de la salida de la revista se acercaba y en la redacción la decisión final aún no estaba tomada. Una incansable Sega vendía entusiasmada las bondades de su guerrero: "Hacedme caso, todavía nadie le conoce, pero este personaje va a marcar una época. Se venderán millones de juegos con su nombre". Y la poderosa Nintendo, por su parte, hacía lo propio con su candidato: "Bart Simpson es el ídolo de millones de jóvenes en todo el mundo. Perderéis una gran oportunidad si no lo lleváis en la portada".

Los ejércitos de las nuevas y florecientes "maquinitas de esas de jugar" necesitaban un campo de batalla en el que competir

Finalmente, este que ahora escribe, olvidándose de las recomendaciones y los cantos de sirena, y tratando sólo de ser verdaderamente imparcial y elegir el que en su opinión era el mejor juego, se dirigió hacia el despacho del Máximo Editor (quien tenía la última palabra) y le presentó una prueba de portada: Sonic estaba en ella.

Al verla, el Editor –que reposaba tranquilo en su trono–, se levantó como empujado como por un resorte y exclamo:

- ¿¿¡¡Pero dónde vas con ese gato!!??
- Es que el juego es muy bueno-, respondí.
- ¡Pero si no lo conoce nadie! Bart Simpson es mucho más famoso, y además... Nintendo nos da 1.000 Game Boy para sortear!

De esa forma, Nintendo ganó su primera batalla. Bart apareció en el N°1 de Hobby Consolas y la imagen de Sonic quedó relegada a un póster que se regalaba con la revista. En una esquina, el anuncio del sorteo de 1.000 portátiles.

Pero la guerra entre aquellos dos gigantes de la diversión no había hecho más que empezar y su noble lid se prolongó durante años y años...

Después vinieron otros grandes: Sony, Microsoft... y la batalla por ser "La Consola más Vendida del Mercado" continúa todavía en nuestros días, con otros contendientes como protagonistas, pero viviéndose con idéntico fervor. Y Hobby Consolas aún sigue ahí, impasible, con 25 años de exitosa historia a sus espaldas.

Yo por mi parte, aprendí rápido la lección y me mantuve como director de la revista y árbitro de miles de contiendas durante muchos, muchos años...



De esta guisa aparecía el plantel original de redactores en el número 1 de la revista. Os aseguramos que han resistido mejor el paso del tiempo que los actores de Star Wars.

HOBBY CONSOLAS



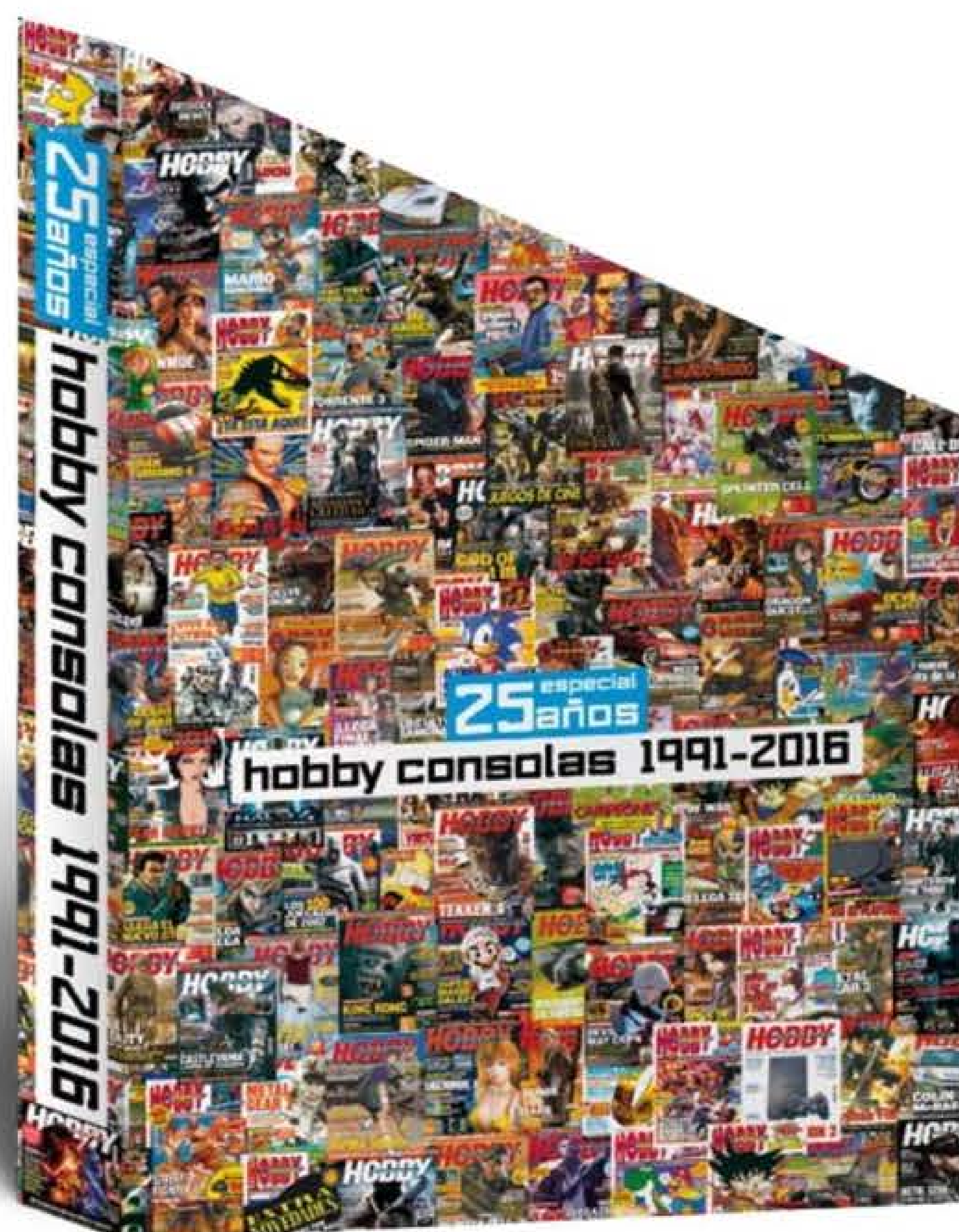
plan de la colección

Nº 1 (HC 295): Años 91/92/93
Nº 2 (HC 296): Años 94/95
Nº 3 (HC 297): Años 96/97
Nº 4 (HC 298): Años 98/99
Nº 5 (HC 299): Años 2000/01
Nº 6 (HC 300): Años 02/03
Nº 7 (HC 301): Años 04/05
Nº 8 (HC 302): Años 06/07
Nº 9 (HC 303): Años 08/09
Nº 10 (HC 304): Años 10/11
Nº 11 (HC 305): Años 12/13
Nº 12 (HC 306): Años 14/15/16

Si no te quieres perder ningún número, aprovecha nuestra **oferta de suscripción**:

12 números de Hobby Consolas + archivador para la colección por solo

33,99€



Y también puedes comprar el archivador aparte por sólo 2,50€ Entra en **store.axelspringer.es**